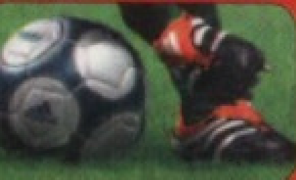


我们需要
什么样的足球游戏?



手握乾坤 脚踏四极
暗黑破坏神III

11月上
本期特惠价
￥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2011年 总第384期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择



天龍八部3
TL3.CHANGYOU.COM
3D后武侠

代言人 许嵩

火爆公测
TL3.CHANGYOU.COM
和8000万玩家激战天外江湖



ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

人间再无乔布斯——一个梦想家的生前身后



本期强档攻略
《零之轨迹》详尽剧情攻略

P18 网络时代 重点推荐
博客的重量知多少
——从“微”到“轻”的博客演变之路

在如今这个时代，人人都知道博客和微博是些什么概念，但是“轻博客”这个新名词又有多少人知晓呢？今天，就让我们来一探究竟。



P30 实用软件 重点推荐
触动的感觉
——Windows 8开发者预览版体验之旅

当很多用户还留恋WinXP系统时，Win8正悄悄来到我们的身边。如果你已厌恶了一成不变的桌面，那么就跟随我们踏上奇妙的Win8体验之旅吧！



P91 硬件评析 重点推荐
拨开迷雾见青天
——主流面板液晶显示器选购指南

显示器的好坏将直接决定我们眼睛的舒适度，希望我们的讲述的内容，能让你对液晶显示器有一个深入的了解，为大家在购买显示器时提供帮助。



P112 攻城略地 重点推荐
《零之轨迹》详尽剧情攻略

《零之轨迹》在剧情方面可以看作是《碧之轨迹》的序章，阅读本剧情攻略后，即使玩家不玩这款游戏，依然能够读懂并全面了解游戏剧情。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 朱飞 韩大治
马骥 范锴 罗玄
本期责编 韩大治
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年11月1日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

十一假期过去了，我们很怀念它。在领导的宽容和大家的努力下（也就是及时甚至提前交稿），编辑的假期由7天成功地延长到了9天，小编就睡啊睡啊睡啊（老编怒了，怎么责编手记总提睡觉啊），睡到最后两天，已经开始每天8点准时起床啦！这真是一个生命的奇迹啊！这真是能向老编交代的、十分清醒的责编手记啊！

在这个假期中，小编发现睡觉真的能感悟不少人生真谛呢，这眼睛一闭、一睁，哎呀！iPhone 5就没啦；再一闭、一睁，妈呀！乔布斯也没啦；再一闭、一睁，矮油！假期也没啦。再一闭，一睁，是我没睡醒么？汽油都降价啦！其实小编还知道，再经过几次闭眼睁眼之后，让DIYer兴奋的消息和产品就要出现在眼前了哦，具体的情况这里不能透露，大家期待下期的杂志吧。

在加班的编辑们面前，现在就摆着两大瓶雪碧，这是旁边饭店的可爱老板娘，因为给编辑部送加班饭时洒落了一些汤水，特意送给我们的。真希望所有的服务行业都能有这样的服务意识，也希望我们的杂志能像这些雪碧一样，给大家带来甜美的回味。

本期责编：魔之左手

大众礼物

幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
广　东	何创雄	辽宁	江俊祥
山　东	孙常峰	湖南	成雄杰
吉　林	张　政	广东	梁志华
浙　江	张珂珂	北京	王金昊
安　徽	晏　涛	北京	王　平
山　西	李　炜	湖北	胡　鑫
新　疆	王　宏	河北	薛立新
四　川	管　林	山东	丁　龙
北　京	邓　硕	上海	周乃全
广　东	陈剑塔	江西	张继元



▲赠送价值148元《AVG全功能软件2012》一套

口袋中的全能选手
宏碁Iconia Tab A100平板电脑

■晶合实验室 魔之左手

宏碁的A500作为第一批安卓3系统平板电脑，在我们的平板电脑横评中曾经获得了出色的成绩，而随着安卓3.2的推出，对平板尺寸的规范放宽，宏碁又第一批推出了基于这一系统的7英寸平板电脑A100，更小的尺寸使其携带使用更方便，同时在处理器、内存等方面的配置和A500完全相同。

A100采用16:9规格7英寸电容触摸屏，分辨率1024×600，支持4点触控。其背部500万像素摄像头带有LED补光灯，正面上方也安装有200万像素摄像头。与之前的大部分安卓3平板电脑不同，其底部带有一个触摸式Home键，在程序出现问题的时候可快速退出



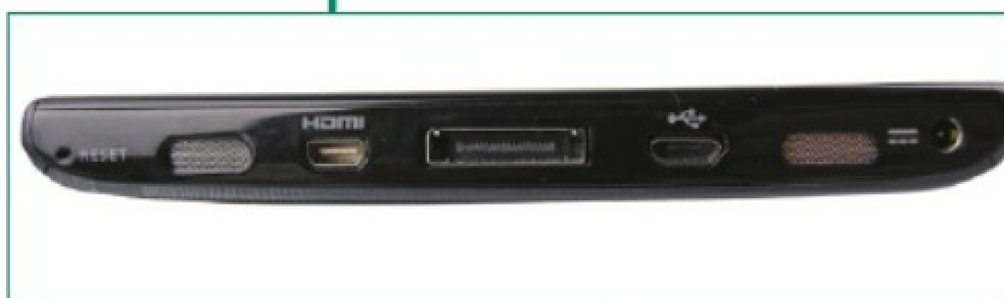
A100的功能按键简洁，只有电源和音量控制键，以及屏幕旋转锁定拨杆，均集中于左上侧



它支持WiFi、GPS、蓝牙等功能，提供了电子地图、用于局域网分享的clear.ri，以及Acer Store等程序，还为用户内置了多款HD（高分辨率）版软件和游戏，功能非常全面。而其体积仅有195mm×117mm×13.1mm，重量410g，长宽尺寸明显小于10英寸的iPad（下），可放入外套口袋轻松携带



其底部提供了mini HDMI和扩展阜接口，Micro USB及电源接口、支持移动杜比音效的扬声器开口





其背部摄像头照相效果不错，微距摄影也可清晰表现，还可使用补光灯在较暗环境下拍照（见上图）。前部摄像头素质则要差得多，只适合进行视频对话



A100采用NVIDIA Terga2处理器、1GB内存、提供16GB存储空间，并可通过MicroSD卡进行扩展，其SIM卡扩展接口也被封死，尚不清楚是否会推出3G版本

总结：

A100外形小巧但性能强大，象限测试成绩高达2009，CPU、内存、3D成绩尤其出色。但也许是由于采用了和10英寸产品一样的配置，使其为电池留下的空间不足，因此续航时间略逊于A500，连续播放视频时间为2.5～3小时，待机时间则为2天左右。

这款产品将更适合平板电脑的安卓3系统延伸到更便携的7英寸平板电脑上，让用户在口袋里也能携带出色的数码应用平台。这也是近期安卓3平板电脑的发展新趋势。



炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★★
性价比： ★★★★☆

厂商： 宏碁（Acer）
上市状态： 已上市
售价： 2499元
附件： 电源适配器、说明书等
咨询电话： 400-700-1000（服务热线）
推荐用户： 追求轻巧和全能的平板电脑用户
相似产品： 三星GALAXY Tab P6810、联想Android 7等

怪兽来了
酷派9930手机

■晶合实验室 世界

手机屏幕的尺寸不仅仅是面子问题，而且切切实实影响着用户的感受。一块大尺寸的屏幕对于看电影、办公和阅读来说都会非常方便。4.3英寸的大小目前已经能够满足我们的基本需要，然而在拥有5英寸巨屏的“怪兽”酷派9930面前，它们根本不值得一提。



机身侧面设计简洁，左侧的按键从下到上分别为音量按键、3.5mm耳机插孔和静音拨杆，快速静音对于经常要出席各种会议的商务人士来说非常实用。上部和右侧则仅有开关键与Micro USB接口



机身正面采用16:8规格5.0英寸1600万色的夏普AVS高清全视角屏幕，分辨率960×480，即使在强光下显示效果也并不逊色。Android 2.2与CDMA2000/GSM双卡双待的配置更是深得商务人士的喜爱



酷派9930搭载了一颗800万像素的摄像头和LED闪光灯，可手动选择对焦点，最大支持3264×2448像素的照片与720P高清视频录制。特别是设置中可调节ISO参数从100到800，相当强悍



大屏幕势必需要大电池作为保障，1900mAh的容量对电话忙人来说有些吃紧。适当调低亮度，关闭不常用的功能后，续航时间可达1天半左右。如果出差的话最好准备备用电池



酷派9930在软件方面的配置也与面向普通消费者的产品不同，提供较多的商务软件，例如记事本、掌上证券等，其内置的“通讯卫士”防护软件，可以让商务人士避免电话或垃圾信息的骚扰，非常周到



和街机诺基亚5230对比，酷派9930的超大尺寸屏幕给人以霸气外露之感，但厚度仅有12.5mm，重量197g



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商： 宇龙计算机通信科技（深圳）有限公司
上市状态： 已上市
官方售价： 4980元
附件： 充电器、数据线和说明书等
咨询电话： 400-888-1388（客服热线）
推荐用户： 商务用户、追求大屏的用户
相似产品： 戴尔Streak、三星Galaxy Note等

总结：

酷派9930采用1GHz Cortex A8 CPU与PowerVR SGX 530 GPU，支持GPS、5点触控，32GB MicroSD卡扩展，完全能满足日常办公与游戏的需要。

它具备电信3G、WiFi、双卡双待等便利的互联网接入方式，强悍的硬件配置可流畅地进行商务工作，超大尺寸屏幕为用户带来了更佳的操作体验。P

网络能力倍增器
威联通TS-119P Ⅱ网络存储服务器

■晶合实验室 魔之左手

随着互联网服务和电脑、数码设备、无线路由器的价格不断下降，已经有相当多的家庭构建了自己的小局域网，这些缺乏专业设备和设置的局域网，作用也就是允许多台设备同时上网和互相共享文件。其实局域网的能力远不止这些，虽然很多高端功能需要较为专业的设置和昂贵的设备，但对家庭用户来说，只要有一台功能较全的网络存储服务器（NAS），就能让网络能力和使用体验大幅提升。



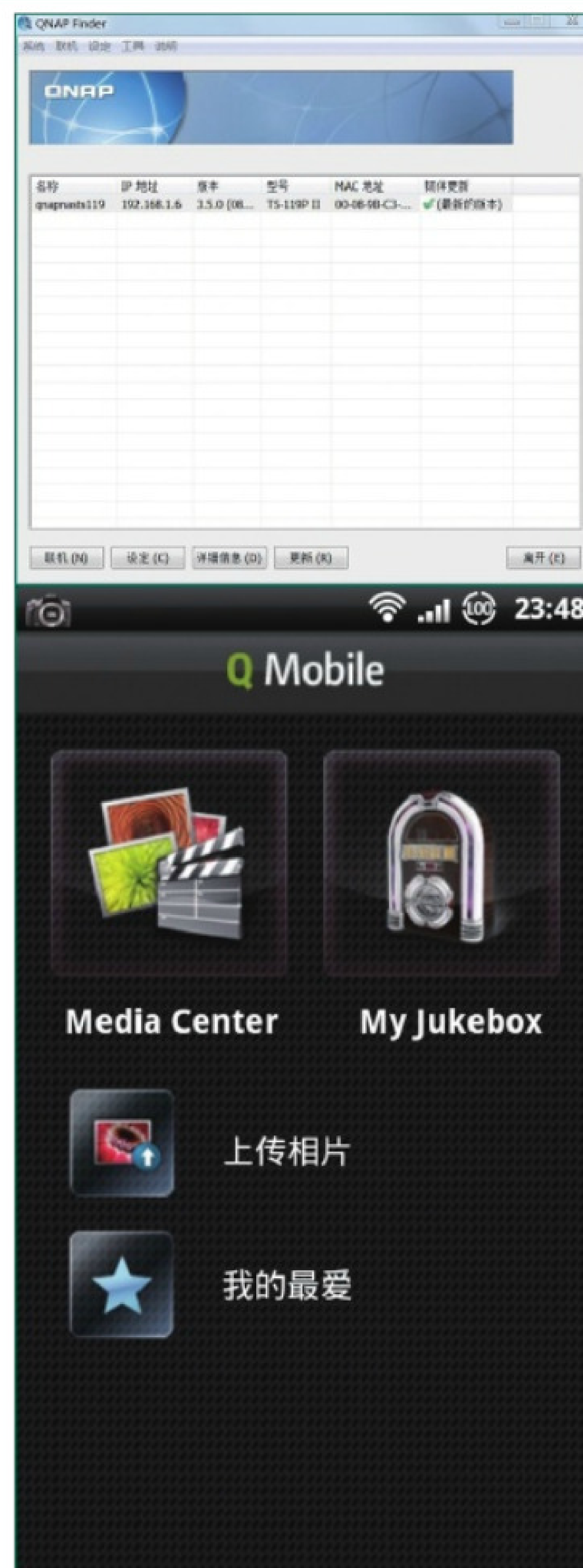
作为NAS市场的领导厂商之一，威联通（QNAP）最近为家庭用户推出了多款NAS产品，其中TS-119P Ⅱ是功能较为全面的高配置产品之一。它采用较为方正的外形，全黑外壳，168.5mm×73mm×225mm的尺寸可轻易隐藏或毫不突兀的放置在书房、客厅中。其正面带有One Touch Copy键，可实现USB一键备份，将USB存储装置中的数据复制备份到NAS中，或将NAS中的数据备份到USB存储装置中



TS-119P Ⅱ采用Marvell 2GHz处理器、512MB DDR3内存，支持千兆网络和SATA2硬盘接口，拥有3个USB 2.0接口和1个eSATA接口。它可安装1块3.5或2.5英寸硬盘，可快速拆装，支持最大3TB硬盘



通过前后的USB 2.0或eSATA接口，TS-119P Ⅱ能够迅速进行容量扩展或连接USB打印机等网络共享设备。其运行功耗为9.5～11W（安装500GB西部数据7200rpm硬盘），背部风扇噪声振动相当小，在静寂的深夜也难以察觉



它的实际安装和操控都很简单，如果不想记忆网页路径，直接安装光盘中的QNAP Finder软件即可，另外还有支持BT、FTP等协议的QGet下载工具、NetBak Replicator备份管理工具。它还为安卓移动平台准备了Qmobile软件，可直接访问NAS的媒体中心。在局域网它的目录也会作为普通共享目录存在，电脑与移动设备都可直接连接进行文件操作



这款产品可为微软、苹果和Linux系统客户端进行针对性网络设置。支持脱机下载、系统备份（支持苹果OS系统的时光回溯器和外界装置备份）、多媒体中心服务（支持iTunes、UPnP多媒体服务器）、安全监控录像等功能。此外还可提供网络打印等服务（用USB口连接设备），并支持病毒防护、不断电系统（UPS电源）等功能和设备



TS-119P Ⅱ还可提供很多互联网应用，能够构建自己的网站、构建MySQL、Telnet等多种服务器、FTP文件服务器，以及云服务器（如左图）。另外可连接Amazon S3和ElephantDriver进行云端备份（如右图），实际使用能力与用户网络情况有关

总结：

这是一款能极大扩展家庭网络应用能力的产品，从最基本的脱机下载到较为复杂的网站服务都可轻易实现。其强大的处理器与内存配置提供了足够的性能，在同时进行BT、FTP下载和一台电脑数据备份、一台平板电脑连接的情况下，处理器占用率一直低于50%，内存可用容量仍有300MB以上，完全可支持更多设备的连接以及互联网数据、网页访问服务。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：不详

厂商： 威联通（QNAP）
上市状态： 即将上市
售价： 不详
附件： 电源适配器、说明书、随机光盘、网线等
咨询电话： 021-5442-9000转28333（技术服务）
推荐用户： 希望扩展网络应用能力的家庭个人用户及小型企业
相似产品： D-Link DNS-343、希捷BlackArmor NAS 220等

固态强援

金士顿SSDNow V+100固态硬盘

■晶合实验室 魔之左手

固态硬盘SSD因为其特殊的结构，让很多内存、闪存厂商投入其中，金士顿的SSDNow V+100便是其中一款面向主流市场的高性价比产品。

这款硬盘采用MLC NAND闪存组件，2.5英寸硬盘尺寸，磨砂金属外壳。它支持SATA 2（3.0Gb/s）标准，S.M.A.R.T功能，以及“垃圾回收”功能。其最高抗震强度20G/2.7G（非操作中/操作中），平均无故障时间达到100万小时，工作功耗仅有3.4W。它有64GB、96GB、128GB、256GB、512GB等多个规格，其中96GB型号容量价格比最出色。

我们的测试平台采用技嘉A75M-UD2H主板，连接板载SATA3接口，操作系统为64位Windows 7旗舰版+SP1。实际测试中其读写速度其实均已超越了SATA1能够提供的150MB/s传输率，有些情况下甚至超过标称的230MB/s和180MB/s的读取/写入速度，因此至少应选择SATA2接口才能保证其性能发挥。另外在测试中，其写入速度接近甚至超越读取速度，随机存取时间0.2～0.4ms，CPU占用率6%以下，发热量也比机械硬盘低得多，在笔记本等系统中作为主存储器使用完全没有问题。

金士顿SSD的“垃圾回收”功能可避免SSD长时间使用后的速度下降问题，并延长使用寿命，其3年质保也免除了用户的后顾之忧。







无论是作为台式机的系统启动盘还是升级移动设备硬盘，这款产品都是值得考虑的目标。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 金士顿（Kingston）
上市状态： 已上市
售价： 1099元（96GB独立包装）
附件： 说明书、质保证书
咨询电话： 800-810-1972（技术支持）
推荐用户： 追求最强磁盘能力或安全性的DIYer、移动用户
相似产品： 金胜SPK-SF12-M100、Intel X25-M G2 34nm（80GB）等



放弃独显更精彩

戴尔新灵越14z笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手

戴尔灵越（Inspiron）Z系列是面向普通消费者的轻薄型笔记本电脑，近期它也进行了升级，将更强大的性能集成到了更轻薄的体型中。其壳体材质采用了真正的铝合金金属材质，表面拉丝工艺面板，提供黑色或红色可换外壳。



所有接口都带有橡胶盖，侧面更加平滑

14Z的配置与灵越14和14R系列最大的差别是取消了独立显卡，默认配置的内存容量更大，因此除3D游戏能力外，性能并无下降，而其键盘灯更会让办公用户感到非常方便。在膝上使用时能明显感觉到机身更纤薄，较低的发热量与金属外壳更带来明显的冷静效果，但其重量，特别是加上充电器后的旅行重量其实比较接近其他灵越14英寸产品。

项目	样机参数
处理器	Intel i5-2410M（双核2.3GHz，睿频2.9GHz）*注
芯片组	Intel HM67
内存	8GB（4GB×2 DDR3 1333）*注
显示屏	14英寸（分辨率1366×768）
硬盘	640GB 5400rpm
显卡	Intel HD3000
无线连接	英特尔迅驰 Wireless-N 1030（802.11n+蓝牙）
光驱	DVD-RW
接口	2个USB 3.0接口、1个eSATA/USB 2.0混合接口、mini DisplayPort接口、3合1读卡器、耳机/麦克风接口、10/100M自适应LAN接口
摄像头	100万像素
尺寸	346mm×245.5mm×25.35mm～36.35mm
重量	整机1.93kg，旅行重量2.28kg
操作系统	64位Windows 7家庭普通版SP1
其他	内置麦克风、6芯65Wh锂电池

***注：** 戴尔中文网站上提供的此款机型可选CPU类型为酷睿i3-2330M/i5-2430M，内存容量4GB。



键盘灯让按键更清晰，又不会打扰别人

戴尔提供的样机采用了海外的14Z配置，成本和性能与中文网站上的4899元档次产品相差不大。在Windows体验指数测试中，决定最终得分的“短板”是主硬盘得分的5.9，而非图形或游戏图形性能的6.3分。从3DMark Vantage测试中可以看出，它采用的核芯显卡还是有一定3D游戏性能的，如街霸Ⅳ、生化危机5等游戏也可以在1280×720分辨率和中等（默认）画质下获得25～30fps的速度，勉强可玩。

项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	2462
Windows 7体验指数	处理器	639
	内存	7.4
	图形	6.3
	游戏图形	6.3
	主硬盘	5.9
3DMark Vantage Entry	总分	E7785
	GPU	7567

由于取消了独立显卡，14Z与近似配置的灵越14/14R系列相比，价格相同甚至更低，性价比不错。对重量更加敏感的用户，则可考虑13Z，其1.76kg的整机重量才会让人感到真正明显的轻松，不过价位配置基本相同的情况下，13Z不提供内置光驱。

在测试中这款产品的排风口最高温度仅有43℃左右（室温25℃左右），有明显升温但并不烫手，键盘、掌托部分则感觉不到明显升温，电池的实际续航时间则达到3.5小时以上。P





这款电脑的无独显设计牺牲了一些游戏性能，但在体积与发热量、续航时间上获得了补偿。

炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★
性价比： ★★★★

厂商： 戴尔（Dell）
上市状态： 已上市
售价： 4499元起
附件： 电源适配器、说明书、随机光盘等
咨询电话： 800-858-0888（销售热线）
推荐用户： 对3D游戏性能不敏感的商务、家庭用户
相似产品： 联想V470G-IFI、东芝L700-T12R等

冷酷统治

华硕EAH6790 DC显卡

■晶合实验室 魔之左手

在AMD发布新核心之前，Radeon HD 6790都将是玩家最关注的高性价比游戏显卡之一，采用这一核心的华硕EAH6790 DC更是一款拥有出色超频能力和强大散热配置的产品，它的型号中DC即表示采用了华硕DirectCU散热系统。其整体设计其实与Radeon HD 6800系列更类似，PCB面积大于一般Radeon HD 6790显卡，采用双6Pin供电接口，配置双DisplayPort+双DVI输出接口，HDMI联线需要通过DVI接口转接。

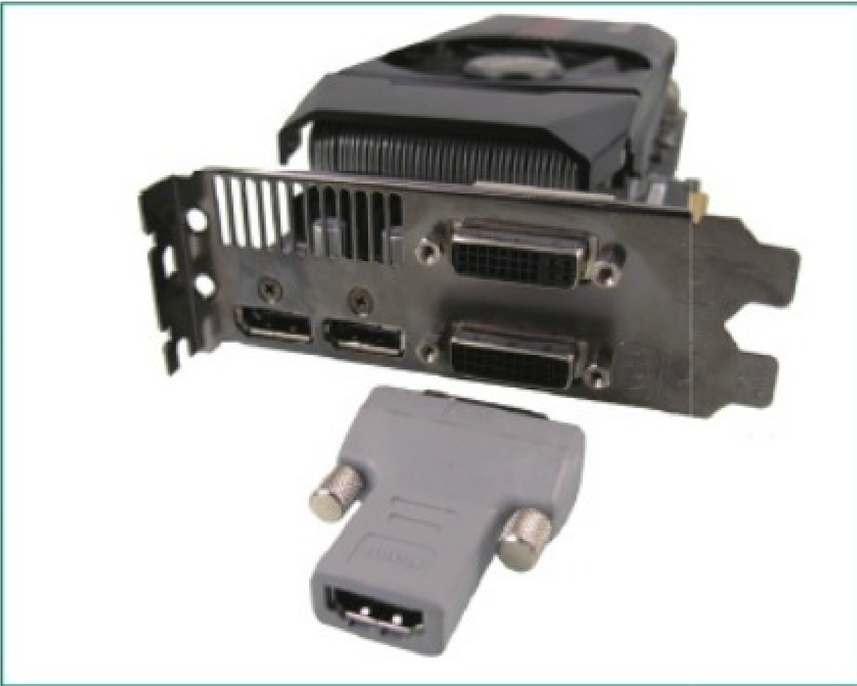
这款产品采用了840MHz/4200MHz的标准核心/显存频率，配置1GB ELPIDA（尔必达）GDDR5显存。其DirectCU散热系统中带有3根较粗的热管，从GPU表面快速导出热量到巨大的散热鳍片组上，另外在核心供电部分的MOS管和PCB背面都安装了较大的散热片。

显卡正面的风扇采用明显进行了优化设计的长径比扇叶，正常工作状态下噪声非常小，不过在3D应用中会根据负载状态对风扇转速进行动态调节，最高转速时的噪声也是很明显的。但我们发现尽管测试中其最高温度达到了和AMD样卡接近的84℃，散热片外部和热管顶部却仅仅是温温的，为超频留有余量。

在实际测试中，我们采用了最新的AMD A8-3850与技嘉A75M-UD2H主板、Kingmax DDR3 2200内存，安装64位Windows 7中文版+SP1和11.8驱动。

在大部分新游戏中，这款显卡都能以最高画质、全高清分辨率和4倍抗锯齿模式提供不错的帧速，足以满足中高端玩家的需求，其接口配置更适合高端玩家采用多显示器系统。它提供的华硕软件可提升GPU电压（Voltage Tweak），另外其配置的SAP超合金供电单元能够有效降低供电模组温度，让超频更稳定，提升显卡性能。

测试项目	项目（设置）	得分
3DMark 11	总分（Performance）	P2973
3DMark Vantage	总分（High）	H7880
	GPU	7645
Unigine Heaven Benchmark 2.5	1920×1080 4×AA	23.1fps
潜行者COP	白天（1920×1080 Ultra 4×AA SSOA模式：默认，SSAO质量：高）	47.3fps
失落星球2	1920×1080 High 4×AA	37.1fps
尘埃3	1920×1080 Ultrs	69.85fps
Crysis	1920×1080 High	35.74fps
furmark	极端折磨模式	85℃



常用的HDMI需以DVI转接



背面散热器



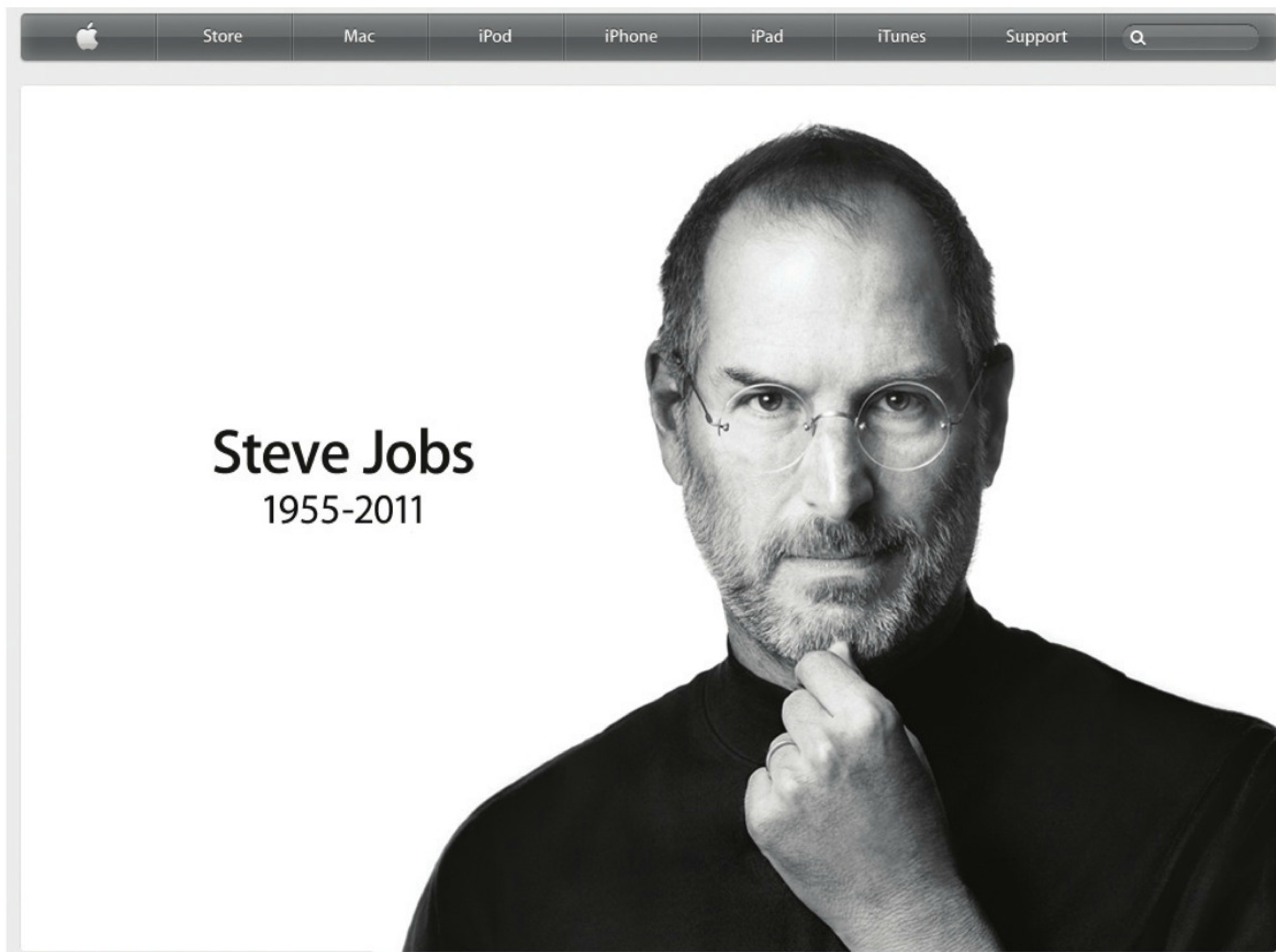




配置相当豪华的主流产品，尽管价格稍高于市场其他产品，但物有所值。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 华硕（ASUS）
上市状态： 已上市
售价： 1099元
附件： DVI-HDMI转接头、联线、驱动、说明书等
咨询电话： 400-600-6655（销售与购买支持）
推荐用户： 追求品质的中端游戏玩家和DIYer
相似产品： 华硕ENGTX460 DirectCU TOP、微星R6790 Twin Frozr Ⅱ等



人间再无乔布斯
——一个梦想家的生前身后

■本刊记者 冰河

序 了不起的乔布斯

这个人曾经有过很多名字：乔老爷、乔帮主、乔小强、乔不死、苹果教主、数码暴君、乔大拿……不过，在2011年10月5日，全球关注他的媒体和个人不约而同地喊出了这个名字：史蒂夫·保罗·乔布斯（Steven Paul Jobs），一位立足在现实地平面上的梦想家，一位用自己的智慧改变过世界的技术造物主，苹果公司永远的精神图腾和领袖——就在这一天，他走了，终年56岁。当日，全球媒体一片哀声，从总统到平民，从中国到美国，从竞争对手到合作伙伴，所有关注他的人都在惋惜和哀悼他的离去，用各自的方式发起纪念寄托哀思：美国总统奥巴马发布特别讲话，哀悼“美国失去了最伟大的创新领袖之一”；中国的《人民日报》上也出现了“痛惜失去创新天才”的标题；乔布斯生前最大的竞争对手谷歌和三星因为他的逝去而取消了原定召开的新品发布会，而乔布斯的追随者和消费者则在他的企业和世界各地的零售店门前献上鲜花，点燃蜡烛发起纪念。在当今的科技行业，也许乔布斯不是最后一位能够得到大众如此赞许和拥戴的技术梦想家，但他绝对是在这个新技术时代第一位成为神话的传奇英雄。从某种程度上来说，这也是乔布斯自己造就的伟业，正是他的努力让科技更加流行，让更多的人体验到了科技改变整个世界的方式。因此，在这位梦想家离去的时刻，人们才会选择用乔布斯带给他们的新科技产物怀念他，赞美他，并且记住他。

“胰脏内分泌神经肿瘤”——这种很罕见的疾病就是乔布斯逝世的病因。事实上，关于乔布斯身患重病的消息早已不是什么秘密，早在2001年就已经出现了“苹果教主



乔布斯去世，苹果的主要竞争对手在主页上设置专门链接致敬

可能身患癌症”的消息，随后他本人也亲口向外界证实了这个消息。但是，尽管公众面前的乔布斯日渐消瘦，这位了不起的创造者依然坚强地出现在每一次苹果公司新产品的发布会上，手持着一款又一款新产品，向着全世界展示他的骄傲。人们在感叹于乔布斯的天才与智慧的同时，也为他顽强的生命力而惊叹，诸如“乔小强”“乔不死”一类的称号也随之落在了他的头上。尽管乔布斯日渐增多的苍白须发和消瘦的脸庞明确无误地昭示着他健康状况每况愈下，不过，每当这位顽强的命运搏击手站在苹果公司新品发布会的舞台上时，在那一刻，他就是能够掌握命运的神祇，是决定业界潮流走向的主宰，是苹果公司的精神象征，更是所有苹果拥趸们唯一爱戴的领袖“乔帮主”。即便是在2008年，美国媒体误传出他的死讯的时候，乔布斯依然乐观地表示：“能够提前看到自己的讣告真是一种奇妙的体验，至少我是知道有谁会为我的死而感到高兴了。”3年之后，这句风趣的玩笑言犹在耳，乔布斯的面庞却永远定格在了苹果新品发布会的大屏幕上，以及人们的记忆之中。

就在乔布斯离去的前一天，苹果公司向全世界发布了苹果iPhone手机的最新产品——不是传说中的iPhone 5，而是一款看上去并没有翻天覆地改变的手机iPhone 4S。苹果公司的新总裁蒂姆·库克在台上用90分钟的时间来诠释新iPhone手机的玄妙，但没有了乔布斯的现场演示，没有了那种镇定自若却又充满蛊惑力的演讲，应用了全新Siri技术的iPhone 4S手机在蒂姆·库克的手中显得如此平淡无奇，让全世界守候在现场和屏前的苹果拥趸大为扫兴。就在全世界的用户还在喋喋不休地发泄猜测和不满的时候，乔布斯辞世的消息出现在了所有人的面前。悲痛和震惊之余，广大用户与关注者终于理解了iPhone 4S名称背后的真正含义——iPhone for Steve，魂系乔布斯的iPhone 4手机。尽管官方至今依然没有承认这一臆测，但所有人都宁可相信这是真的，就如同人们在微博上用苹果的产品iPhone、iPad或iPod touch发出悼念乔布斯的文字时，都会看到“发自乔布斯的iPhone/iPad/iTouch”一样，所有苹果的产品，都是属于乔布斯的，是他的造物，是他的孩子。所以有人才会说，乔布斯之所以在56岁的英年匆匆离去，是因为上帝需要他的智慧和创造力，“上帝想要先用上iPhone 5，于是他把乔布斯召唤走了”。

一夜之间，对乔布斯的怀念和追忆席卷了全球各地的媒体和个人。无论是在网络上还是现实中，对乔布斯的赞美和褒奖不绝于耳，任何一点点可能的不敬都会引起公众巨大的反弹。中国地产大亨潘石屹一篇带有一点幽默性质的微博“发售1000元一部的苹果手机将是对乔布斯最好的纪念方式”引来了无数的嘲讽和斥责，而“请潘总也发售1000元一平米的房子吧，这样至少有13亿人都会盼着您早日离去”的反讽更是让人在悲痛之余平添了一些笑意。上帝的归上帝，尘土的归尘土，此时此刻没人愿意听到任何对乔布斯不敬的言辞，他仿佛是个完人一般，悄然离开了这个世界。

但乔布斯终究只是凡人不是神，否则他根本不会选择在这个关键时刻与世长辞。他也不是一个完人，谣言的光环下一样也有阴影存在。凡人乔布斯是一个伟大的人，而他之所以伟大，就在于他的优点和缺点一样突出，让他显得如此特立独行，以至于很难再有人能超越他的形象成为这个大众消费时代的科技精神图腾。仰望技术伟人是合情合理的，但神化凡人则是毫无意义的。苹果教主已离去，人间再无乔布斯，正视他的优点和缺点，探询他带给这个世界的物质财富和精神财富究竟是什么，这才是乔布斯对于这个世界的最大意义。因此，在一片哀声中，用平凡的眼光来审视乔布斯的生前身后，应该是更有价值的事情。

必须要说，一千个人眼里有一千个乔布斯，他可能是技术宅的精神领袖，也是房奴用来反衬地产商嘴脸的照妖镜，乔布斯对于每个人来说都是不同的。在长期关注和追踪苹果科技和乔布斯本人的本刊记者来看，所有加诸在这位创造者身上的赞誉都是名至实归的，但这并不意味着他就是一位令人喜欢的完美偶像。正如他一生的老对手也是老朋友，号称从不用苹果产品却带着iPod在家光着膀子手舞足蹈的比尔·盖茨所言：“你可以不喜欢他，但你没法忽视他，这个人无法被人忽视”。我们对他了解得越多，产生的可能只是更多的敬佩，除此之外不会有任何亲近感。也许这就是乔布斯为了达到自己目的所付出的代价。事实上他自己也赞同这一点，就像他曾经自负地说过“至少在50年内，苹果和它的产品对于这个世界的价值和存在意义，并不会被世人所真正了


iPhone 4S——就算这个名字背后的深意仅仅是人们美好的想象，作为史蒂夫·乔布斯退场前的休止符，这项产品注定会在21世纪的IT发展史上留下浓墨重彩的一笔

解”。专注、冷酷、孤独、骄傲，这其实才是支撑起乔布斯背影的脊梁真相。

所以，在乔布斯离去之后，我们尝试寻找他对这个世界的真正意义，剥离开那些美誉，哀痛、惋惜和暗地窃喜，看看已经魂归天堂的乔帮主到底留下了什么遗产。需要说明的是，以下文字未必会得到读者的赞同，这终究只是一篇带有主观色彩的纪念文字。但如果在心生反对之余，读者能够自发地探寻和思考乔布斯的价值所在，那么这篇文字的目的就已经达到了。其实，乔布斯压根不在乎我们对他的任何赞同或者贬斥，他也不需要这些。如果他会在乎这些东西，他根本就不会达到最后的境界，也就不会是那个骄傲的苹果教主乔布斯了。

乔帮主之路

尽管略显多余，但是如果要了解史蒂夫·乔布斯对于这个世界的意义，我们还是有必要要先来大致梳理一下他在这个世界的足迹，看看他的生平都经历了些什么。尽管也许很多人都已经对他的生平传奇有所了解，但相信在他离世之后，对他的生平再一次审视，会发现更多的东西。

史蒂夫·乔布斯出生在美国的旧金山，由于母亲是尚未完成学业的单身妈妈，无力抚养他，不得不将他送人收养。据乔布斯回忆，母亲送出他时唯一的要求是“让这个孩子完成大学教育”。而他的养父母也竭尽全力完成了这个承诺：尽管家境贫寒，但在高中毕业之后，还是把乔布斯送进了收费很高的波特兰里德学院，但他在进入大学6个月之后选择了休学（不是退学）。据乔布斯自己的陈述，是“因为仅仅为了满足父母要我上大学的愿望而进入大学，但却不知道自己要学一些什么，对那些必修的课程都没有兴趣，收费又很高，实在是不想浪费父母的钱”。当然也有人说乔布斯压根没把心思放在学业上，因而成绩太差不得不休学。但这并不重要，重要的是，休学之后的乔布斯可以按照自己的意愿和爱好，在学校中挑选自己喜爱的课程去旁听，而这就成为了他传奇的开始。最早，乔布斯被校园中流行的印刷品迷住，选择了书写课学习研究serif与sanserif字体，用他自己的话说是“学到在不同字母组合间变更字间距，学到活字印刷伟大的地方，也领悟到书写的美好、历史感与艺术感是科学所无法掌握的”。从这一刻，乔布斯对于艺术美感与造型设计在科技产物中的地位有了自己的标准，而这一标准后来延续了他的一生，贯穿了整个乔布斯时代的苹果传奇。当然，他的视野不仅仅局限在学校之内，为了维持生计，也为了自己的兴趣，乔布斯在当时美国著名的雅达利电视游戏机公司谋求了一份职位。这家在美国乃至世界电子游戏史上都有重要先驱地位的企业也让乔布斯领略了科技在娱乐应用上无尽的潜力，他狂热地投身其中，经常很久不洗澡，一派嬉皮士风范，以至于身上异味太重让同事难以忍受，被调换到夜班工作。雅达利后来也走出了一批电子游戏史上重要的人物，但当他们回忆起与苹果教父的短暂交集时，往往想起的就是“哦，那个窝在机房里值夜班的臭烘烘的家伙”。



苹果Ⅱ型电脑——利用这个平台踏入IT领域的用户可谓数不胜数

4年之后，一直也未能从里德学院毕业的乔布斯和自己的好友在车库里创建了苹果公司，凭借两人对电子产品和程序应用的熟悉，他们借鉴商用电脑的思路，重新组织规划了设计，创造出了苹果的当家产品——一台个人电脑。很多人说那是世界上第一台个人电脑，也有很多人说不是，但这也不重要，重要的是，这是当时对个人用户来说最好用的电脑。一夜之间，“苹果机”就流行开来，后来的苹果Ⅱ型电脑更是风靡全世界。还记得，就是在1988年，中国新疆的克拉玛依市，记者本人在一台苹果Ⅱ型电脑上开始学习BASIC编码课程，第一次见识到了计算机的神奇。随着苹果电脑的巨大成功，硅谷注视着乔布斯的目光开始变得愈发狂热。1980年12月12日，苹果公司股票公开上市，在不到一个小时的时间内，460万股全被抢购一空，当日以每股29美元的成绩收盘，苹果公司高层由此产生了4名亿万富翁和40名以上的百万富翁，乔布斯当然排名第一。不过根据野史描述，一个名叫阿甘的傻瓜投资者因为把“苹果”当作了一支农业股票而大量吃进，稀里糊涂地搭了乔布斯的顺风车，也成为一名百万富翁。

尽管初期取得了辉煌的成绩，但人不可能永远一帆风顺，乔布斯也不例外。1983年乔布斯带领团队开发出了连美国人都觉得昂贵无用的Lisa数据库，公司的业绩一落千丈，而彼时蓝色巨人IBM公司逐渐醒悟过来，推出了x86系列个人电脑开始抢占市场，苹果的总经理和董事们将一切过错归咎于乔布斯，尽管乔布斯乞求董事会不要让他离开苹果，甚至表示“让我去扫厕所都行，只要是苹果的厕所”，但资本是无情的，1985年，乔布斯被董事会解雇，不得不离开他倾注了所有心血的苹果。伤心之余他甚至卖掉了自己手中全部的苹果股票，只留下了1股。有人说这表示他绝不放弃苹果，也有人说这只是当时他为了留个纪念，但无论如何，乔布斯和苹果的缘分没有断绝。

离开苹果的乔布斯并没有放弃自己对于艺术和科技应用结合的兴趣，他用1000万美元收购了一家电脑动画效果工作室，并成立了公司。在此之后的10年时间中，该公司成为好莱坞首屈一指的3D电脑动画制作集团，并在1995



《机械公敌》中的机器人造型，同样充满了圆润玲珑的苹果风格

年推出全球首部全3D立体动画电影《玩具总动员》——没错，这家公司就是我们熟悉的皮克斯。时至今日，每年暑假期间皮克斯推出的“总动员”系列动画电影都是当期的票房炸弹。皮克斯的成功，乔布斯在其中扮演了何种角色并不为公众所知，但他对色彩、线条、光影和造型的“简洁化”要求无疑深深地影响了皮克斯的思路和风格，无论是皮克斯那盏标志性的银色调皮小台灯，还是“总动员”系列中明快缤纷的色彩设计，都体现了乔布斯此前在苹果电脑上的一贯风格。这方面最明显的例子要数温暖了无数成人和孩子心扉的《机器人瓦力》（WALL-E），其中瓦力的机器人伴侣爱娃（EVA）的造型，分明就是一台苹果iMac个人电脑。乔布斯对于电影行业的影响不仅仅体现在皮克斯制作的影片中，事实上他对机器，对于人工智能以及技术和人类关系的思考远远深入到整个电影行业里，尤其是在关注科技发展和人类进步的科幻电影行业中留下了太多的印记。举个最直观的例子：由威尔·史密斯主演的《机械公敌》（I，Robot）中，具有人工智能AI的机器人桑尼（Sonny）就是一款充满了苹果造型风格的作品，更明显的是，这个独一无二的机器人救世主的设计和制造者阿尔弗莱德·朗宁博士，其相貌活脱脱就是乔布斯的翻版。尽管这部电影援引了科幻小说大师艾萨克·阿西莫夫著名作品的名称，但谁也不能否认，乔布斯的格调才是将科学技术视觉化的最佳表现形式。甚至有人说，所谓“I，Robot”这个片名，其实就是在影射乔布斯的终极理想——“苹果机器人iRobot”。

虽然乔布斯在电影行业寻找回了尊严，但他始终无法忘记自己心爱的苹果。没有了乔布斯的苹果一片混乱，很快就滑向了破产的边缘，而乔布斯并不以看到苹果崩溃而感到快意。在一番谈判之后，1996年，已经扬眉吐气的乔布斯带着自己创建的NeXT公司回到了苹果，苹果公司上下一片欢腾。就连当初将乔布斯赶走的前CEO阿梅利奥也在迎接乔布斯回归的欢迎词中说：“我们以最隆重的仪式欢迎我们最伟大的天才归来，我们相信，他会让世人相信苹果电脑是信息业中永远的创新者。”乔布斯重归故里，向苹果电脑的追随者们说：“我始终对苹果一往情深，能再次为苹果的未来设计蓝图，我感到莫大荣幸。”他将自己的薪水设定为1美元，以表示自己与公司共患难的决心。他首先改组了董事会，然后又做出一件令人们瞠目结舌的大事，抛弃旧怨与另一位传奇人物——他的老朋友也是老对手微软公司的首脑比尔盖茨握手言欢，缔结了举世瞩目的“世纪之盟”，达成战略性的全面交叉授权协议。接着在1998年，全新的iMac电脑出现在世人的眼前，圆润的造型，半透明的外壳，如艺术品一般的外观，让很多人惊呼“原来电脑也可以不那么冷冰冰”。苹果的公司的复兴之路就此开始，之后的iPod、iPhone、iPad不断给用户和行业带来更多的惊喜和思考。而乔布斯对于科技、美学和用户需求的理念影响着越来越多的人，即使是对技术不甚了解的普通人，也愿意相信乔布斯对于技术的解释，这并不是因为听懂了什么，而是因为“那是乔布斯说的”。这种已经带有几分宗教色彩的盲目崇拜让乔布斯更加光彩耀眼的同时也带来了加倍的争议，但他不在乎这些。乔布斯只是享受着自己的理念被更多人认同和接受的快感，不管他们是否能够明白他的意思；乔布斯也没指望过被人理解，就像他自己带着几分自大所说过的那样——“至少在50年内，苹果和它的产品对于这个世界的价值和存在意义，并不会被世人所真正了解。”



至于《机械公敌》中机器人的总设计师，其形象则很有乔帮主消瘦而充满洞察力的风范

但乔布斯没能再活过自己预言的50年，他的iPhone只发展到4代，iPad仅仅发展到2代，他在iPhone新品的发布会后猝然离世，留给这个世界无数的猜想，谁也不知道他对未来科技还有什么样的思考和实践，那个“终极产品苹果机器人iRobot”的笑谈是不是真的只是个玩笑，这一切都成为一个谜，留待他的继任者来解开。

乔布斯的一生到此为止，但乔布斯的传奇还未结束。

传奇的背后

乔布斯的一生可谓命运多舛，跌宕起伏，充满了戏剧性。但活得戏剧性并不是他能够在行业中获得如此成就的关键原因，所有人都看得见苹果的一件件产品带来的精彩，但为何会如此精彩？为何只有苹果才能创造出这些精彩？这其实是外



1998年的iMac，新乔布斯时代的第一桶金



iPod，苹果再次转生的第二大功臣

界对于乔布斯最大的好奇之处，也是无数人崇拜乔布斯、效仿乔布斯的起源。

乔布斯逝去之后，外界对于他的主流评价是“创新天才”和“科技梦想家”，对于他在行业中的创新贡献众口一词地表示称颂。创新和梦想是外界赐予乔布斯最鲜明的标签，但他的创新体现在何处，梦想又在何处，却很少有人能说出个是非黑白来。著名电影大师黑泽明在他的自传中曾经如此表示：“人要认清楚自己很难，就是其他人来认清一个人都同样很难。要认识理解一个人，不能仅仅从他的行为来判断，更重要的还有他的思想动机。当然，最有说服力的还是他的作品。”这一论断的确非常精辟，尤其是对于同样充满艺术气息的乔布斯来说尤为如此。正因如此，回顾他的作品变化有助于更多人深入理解乔布斯的“创新与梦想”。纵观乔布斯的作品，从最初的Apple电脑，到最新的iPad2，可以看到他最大的长处是深刻理解科技应用贴近人性的基本要素：简洁、简单、简明。这三个特征时刻体现在他的产品设计思路中，无论是外形设计还是功能设计，能使用纯色便绝不滥用复杂的色彩，能做得圆润的线条便绝不会死板僵硬，能做得轻便绝不做得笨重，能贴近人最基本的操作本能就绝不追求刻意的复杂。在电脑刚刚摆脱打孔纸带的输入方式采用键盘的时代，他就对自己的设计师说“未来我们要把键盘也抛弃掉”，当触感操作界面已经成型的时候，他依旧不满意那根小小的触控笔，要用手直接触碰界面。用设计师的话形容就是“乔布斯一直在做减法”，而且他坚持将这种减法做到极致，为此不惜成本，不惜冷酷无情地逼迫他的工程师，不惜一次又一次推翻已经接近完成的设计方案。他粗暴直接的作风在业内可谓恶名昭彰，以至于被人称为“苹果的暴君”。但就是有更多的人愿意忍受着他粗暴冷酷的作风，愿意在他的麾下工作，不仅仅是为了薪水，也是为了能从乔布斯那里学到更多的东西。

对于乔布斯来说，他的设计思路就是从人的最基本习惯和思路出发，坚持要培养“人用正确的方式和机器沟通”，为此与流行的模式相背离也在所不惜。在苹果电脑美丽的外表之下，是与x86结构的个人电脑截然不同的操作习惯，从左右键功能的设计，到关闭窗口的方式，种种细节差异让很多最初被苹果电脑美丽外观吸引的用户不得不忍痛放弃。这种倔强的坚持让苹果电脑在个人电脑时代面对英特尔与微软的联盟难以招架，背上了“好看不好用”的恶名。但在电脑向着更多平台发展的时代，摆脱了x86架构先入规则的压力，乔布斯的思路越来越显示出了强大的生命力，他对简洁外观的坚持，对直接触碰界面的迷恋最终让全世界的用户都为之赞叹，并成为这一时代所有新平台设计者不得不统一遵循的思路。如今不管手机也好，平板电脑也罢，谁不是在向着iPhone和iPad学习和致敬呢？

但如果仅仅是一位优秀的产品设计大师，美国也并不缺乏这样的人才。真正的关键在于，乔布斯并不仅仅是一位技术专家，更是一位成功的商人。他最早意识到电脑行业的“硬件+软件”模式将在未来走向衰败，坚持从单一的电脑行业向外界拓展。当iPod播放器推出的时候，很多业界高人都嘲笑乔布斯是“穷疯了，一个小小的播放器能赚几个钱”，但谁也没有想到的是，乔布斯的真正思路是“硬件+服务”，“iPod+iTunes”的模式不但让小小的iPod播放器风靡世界，更是救活了被网络下载挤压得奄奄一息的美国音乐工业，让苹果公司逐渐摆脱了单一的“电脑制造商”形象。当时还有人怀疑乔布斯的这种模式仅仅是赶上了美国音乐工业急需救命稻草的好时机，并不能获得持续的成功。不过随后的“iPhone+AppStore”模式再次的成功就让这些人统统闭上了嘴。乔布斯重新设计了电脑行业的产业链，仅仅依靠硬件再也不能保证高枕无忧，曾经的巨头诺基亚如今的凋零就是最好的证明。如今“硬件制造+内容出售”的模式正在被整个行业所接受，这其实才是乔布斯对当代行业的最直接的创新贡献。

不过，乔布斯的魅力并不仅仅止于一个设计师和一个


iTunes商店——只有一个词能够概括这个概念对于整个IT业界带来的意义，那就是《机械公敌》一片中阿尔弗莱德·朗宁博士意味深长的遗言结尾：“革命！”

商人，笃信佛教的他深知“信仰的威力”，而引导民众对于科技的正确信仰，这才是他和他的公司始终能在风雨中屹立不倒的原因。乔布斯是一位出色的信仰传播者，什么是创新，什么是梦想，什么是合适的生存方式，什么是正确的沟通方式……他在各个场合不断重复着自己的理念，用简单却接近本质的言语向台下的观众布道。做演讲是很多人都擅长的事情，但拿着自己大获成功的作品演讲，却不是什么人都有能力办得到的事情。对于产品的认同和对于理念的认同交织在一起，让乔布斯的身影在舞台上套上了无数的光环。尽管在舞台下他可能冷酷、偏执、粗暴甚至令人厌恶，但正如前面所说的那样，作品是最好的评价方式。面对着乔布斯手上拿着的东西，很少有人能完全与之对抗，“苹果教主”“乔帮主”的威名就是这样一点点地建立起来的。如今宣扬自身企业文化，强调自己的科技理念早已成为一种流行的宣传和包装方式，但做得和乔布斯一样杰出的人依然是一个都没有。

所以说，乔布斯的传奇并不是什么浪漫的神话故事，而是综合了技术天分、商业嗅觉、意识传播综合而成的一场大戏，而有这个能力将这场大戏支撑到落幕的，目前看来，仅有乔布斯一人而已。同时代的创造者中也只有比尔·盖茨勉强能与之匹敌，但相比于已经退休的盖茨，到死都要让VCR出现在新品发布会、坚持不愿意离开舞台的乔布斯还是要出色一点。乔帮主将他的个人英雄传奇，演绎到了生涯与生命的最后一刻。

乔布斯的4点忠告

你无法预先把点点滴滴串连起来；只有在未来回顾时，你才会明白那些点点滴滴是如何串在一起的（you can ‘t connect the dots looking forward; you can only connect them looking backwards）。所以你得相信，眼前你经历的种种，将来多少会连结在一起。你得信任某个东西，直觉也好，命运也好，生命也好，或者因果报应。这种作法从来没让我失望，我的人生因此变得完全不同。

我确信我爱我所做的事情，这就是这些年来支持我继续走下去的唯一理由（I'm convinced that the only thing that kept me going was that I loved what I did）。你的工作将占掉你人生的一大部分，唯一真正获得满足的方法就是做你相信是伟大的工作，而唯一做伟大工作的方法是爱你所做的事（And the only way to do great work is to love what you do）。

你们的时间有限，所以不要浪费时间活在别人的生活里。不要被教条所局限——盲从教条就是活在别人思考结果里。不要让别人的意见淹没了你内在的心声。最重要的，拥有追随自己内心与直觉的勇气，你的内心与直觉多少已经知道你真正想要成为什么样的人（have the courage to follow your heart and intuition. They somehow already know what you truly want to become），任何其它事物都是次要的。

求知若饥，虚心若愚（Stay Hungry, Stay Foolish）

——以上节选自史蒂夫·乔布斯2006年于斯坦福大学毕业典礼上的讲演。

尾声：每个人的乔布斯

乔布斯对于每个人的意义都不一样：对于比尔·盖茨来说，他是最好的朋友和最大的竞争对手；对于华尔街的投资者来说，他是出色的领导者和财神爷；对于苹果的员工来说，他说是精神上的领袖和工作中的压迫者；对于世界各地的用户来说，他是新手机新平板电脑的创造者；对于未入社会的学子来说，他是人生初始的导师和职业梦想启蒙者。当然，对于那些大忽悠来说，他就是最好的虎皮大旗。乔布斯的人生刚刚落幕，已经有两本号称是最真实的乔布斯传记在市场上出现，看似轰轰烈烈实则扯皮不断的口水仗已经揭开了序幕，甚至还出现了“乔学家”这么一个莫名其妙的新名词。每个人都在从乔布斯的身上获取自己想要得到的利益，不管用什么手段。那么，究竟要有多大的能力，才能支持一个人在名目如此繁多的关注和考验中屹立不倒，成为技术世界的传奇英雄？谁也不知道。毫无疑问，乔布斯出色地完成了这个任务，可乔布斯之后，我们还能看到其他的乔布斯么？

梦想、执着、创新还有深刻，这些名词在世界范围内都可以通行无阻，只是每个人对此都有每个人自己的理解，也有每个人的实现手段。乔布斯不是完人，他有很多缺点，但他对于社会，对于群体，对于个人的人生价值和生存意义这些宏大命题的思考和探索，无疑超过了同时代的绝大多数人。当资本至上理论横行、一切无关思想都变得无足轻重、生存和快乐成为最流行的生存目标的时候，乔布斯用他并不完满的人生，留给后人一个在商业时代心存高远、仰望星空的传奇。对于现如今各种观念交织混杂，凌乱不堪的中国社会来说，乔布斯的意义超越了国界、超越了科技行业、超越了商业更超越了互联网和现实的分野，成为了他匆匆离去之后，在一系列头文字i产品之外留给我们的最后一笔财富。同时我们也明白，乔布斯真的只能有一个，就如同爱迪生也只能有一个一样，再也不会有下一个乔布斯了。



一路走好，了不起的乔布斯先生

再见，乔帮主，一路走好。P



博客的重量知多少

——从『微』到『轻』的博客演变之路

■贵州 冰河洗剑

据说，灵魂的重量是21克。那么，博客的重量又是多少？

没有人能准确回答。

在经历了从长篇大论到短小精悍的篇幅转变后，博客的发展走上了从重到轻的模式变换路线。2011年5月18日，国际互联网上最著名的轻博客服务Tumblr每日访问流量顺利突破2.5亿，宣告了轻博客的时代已经正式来临。随后，国内众多模仿的轻博客站点纷纷涌现，“轻博客”成为了2011年互联网发展的热门新趋势。

一、突然走红的Tumblr——意外还是必然？

继门户网站、BBS、网络社区、个人博客、SNS和微博之后，“轻博客”成为互联网上目前最为热门的新兴网络社交服务。Tumblr，这款早在2007年就宣告上线的服务项目（图1），为何会在4年之后突然走红？这种辉煌的成绩到底是意外事故，还是互联网发展的必然趋势？让我们先来看看Tumblr到底有何特别之处。



Tumblr，一个值得关注的名字

1.Tumblr：致力于“毫不费力的分享”

在Tumblr的官方网站（www.tumblr.com）上，我们可以找到这样一份介绍说明：

“Tumblr lets you effortlessly share anything. Post text, photos, quotes, links, music, and videos, from your browser, phone, desktop, email, or wherever you happen to be.”

——Tumblr让你毫不费力地分享任何东西。从你的浏览器、手机、桌面、邮件或者任何你需要的地方，发表文字、照片、引用、连接、音乐以及视频内容。

Tumblr的创始人兼总裁David Karp在接受采访时解释了创建Tumblr的原因：博客发布内容的步骤过于繁琐，并不适合大多数用户。而Tumblr的设计目标正是为了能让大多数使用者都可以用最简单方便地发表内容，同时很好地展现用户的个性。

高中辍学生与估值8亿美元的网站

2007年，21岁的David Karp（大卫·卡普）创建了Tumblr网站并担任总裁（图2）。Tumblr提出的口号是“让博客更简单”。

关于这个网站究竟做什么用、靠什么赚钱，在创业初期David Karp并没有考虑太多，只是觉得“所有的博客都是一样的模式，我想建立一个更自由并且没有那么繁琐的平台”。出乎意料的是，仅仅用了4年的时间，David Karp就让Tumblr成为了互联网上发展最快的博客服务平台之一。



Tumblr创始人David Karp

在2010年，Tumblr的每月全球独立访问量还仅仅是1000万而已。然而到了2011年9月底，Tumblr网站在美国的每月独立用户访问已达到3800万，全球用户访问量超过了9000万。Tumblr的注册博客总数为2975万（图3），比世界上最著名博客平台WordPress.com的博客量多出数百万不止。预计Tumblr将很快达到Facebook的规模，并开始出售大量广告以实现盈利。



Tumblr博客数量已接近3千万

早在2010年12月，Tumblr就以其潜在的价值吸引了著名国际风投公司星火资本（Spark Capital）、红杉资本（Sequoia Capital）以及合广投资（Union Square Ventures）的2500万美元融资。介于博客与微博之间的轻博客服务平台Tumblr公司，目前正就募集新一轮的资金与多家风险投资公司展开洽谈。在2011年，Tumblr又启动了新一轮融资，与俄罗斯风投公司DST、美国风投公司Kleiner Perkins、安德森-霍洛维茨基金（Andreessen Horowitz）和红杉资本（Sequoia Capital）等组织展开洽谈，其融资额度在7500万至1亿美元之间，使得Tumblr的估值达到约8亿美元的规模。

和许多互联网天才少年一样，Tumblr的创始人David Karp不仅没有大学学历，甚至在高中时期就有过辍学经历。David Karp的偶像是苹果公司的史蒂夫·乔布斯和《查理与巧克力工厂》中的工厂老板威利·旺卡。就是这样一位高中辍学的少年，如今却创办了互联网上增长最快的博客平台。

相对于谷歌只雇佣身怀博士学位的人才政策，David Karp曾经表示过“我会去招募16岁的聪明孩子，帮助他们发挥潜力。”他表示自己并不是刻意反对教育体制，只是觉得高校没有培养出他所需要的人才。他说：“更大的问题是，大学没有培养出这个行业所需要的优秀工程师。”

2.Tumblr：一半是博客，一半是Twitter

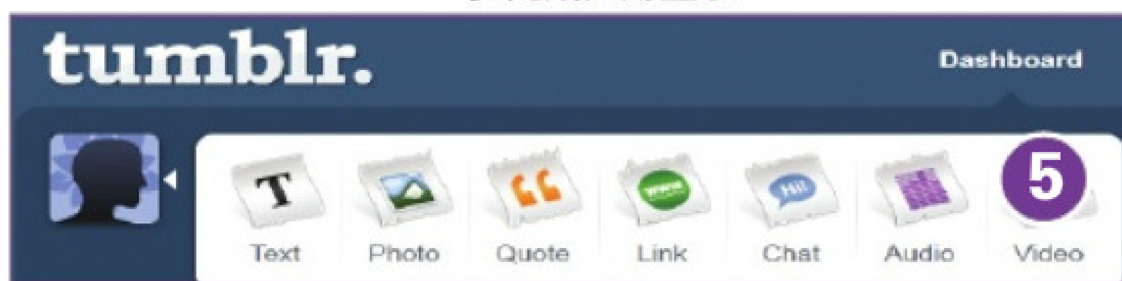
Tumblr继承了Web2.0的典型特色，简洁到几乎完全不需要传统的注册步骤，比Twitter、Facebook等服务更为方便易用。用户第一次使用时，只需在首页底部输入任意邮箱地址并设置登陆密码，再写上一个自己喜欢的用户名（图4），点击“Start posting”，即可一步到位完成注册并自动登录，同时获得一个形如“用户名.tumblr.com”的子博客域名。

之所以说Tumblr有一半的成分是博客，是因为在Tumblr中用户可以像使用博客一样发布文字、图片、音乐、视频、引用和链接等各种内容，而且没有Twitter一类微博平台的字数内容长度限制。登录Tumblr后，用户在操作面板Dashboard中可以选择发布各种内容（图5）。进入Untiltled页面可打开个人子博客的首页，查看和管理发表分享的文章以及其他内容（下页图6）。

不过，与传统的全功能博客服务有所不同的是，Tumblr轻博客又有类似于Twitter的Follow跟随关注按钮



一步完成注册登录



用户可以发布各种内容

（图7），可以将喜欢的Tumblr用户博客添加到Follow关注列表中（图8）。添加Follow跟随Tumblr用户的子博客后，就会自动聚合关注的Follow博客内容到自己的首页，如同订阅杂志一般，直接获得Follow博客的最新精彩内容（图9）。

在Dashboard操作面板的右侧，可以看到自己Follow的用户数量（Following * People）。点击该按钮下面的“Add and Remove”，则可对正在Follow的用户进行添加删除管理（图10）。另外，在“People you know”页面中，用户可以通过Yahoo、Hotmail或MSN邮箱账号搜索已注册Tumblr的联系人，将其添加到关注列表中。

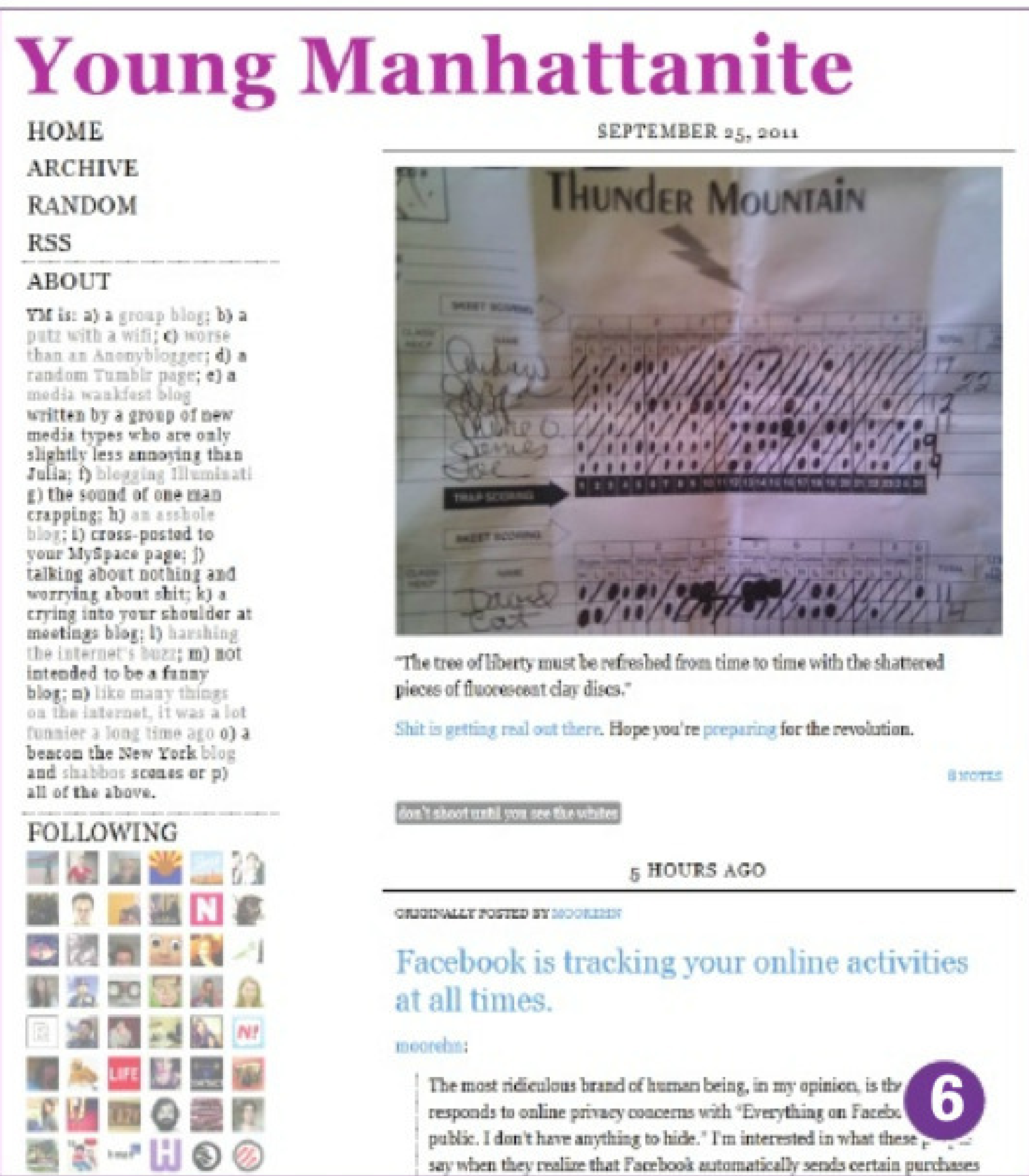
3.Tumblr：精彩的订阅杂志

有人曾经如此形容以Tumblr为代表的轻博客——如果传统博客是书，微博是报纸，那么轻博客就是杂志。利用Tumblr订阅杂志的步骤又是如何呢？

Tumblr的信息发表展示和共享主要通过Tag标签来实现，通过Explore Tumblr栏目，用户可以浏览到当前热门的博客Tag。在Explore Tumblr里可以浏览有价值的内容与用户，体现了Tumblr传播性、媒体性的一面。目前，Explore Tumblr包含近40组的流行Tag，囊括了图片、电影、时尚、动物、艺术、科学、汽车与新闻等项目。在页面右侧有很方便的Tag标签搜索功能，可以更快地找到自己感兴趣的内容。

选择感兴趣的某个Tag，可打开此标签聚合页面，展示所有最新的包括该Tag的博客文章内容。在页面右侧可以选择Featured（最新的）、Popular（最流行的）和All（所有）三个内容展示Tab。

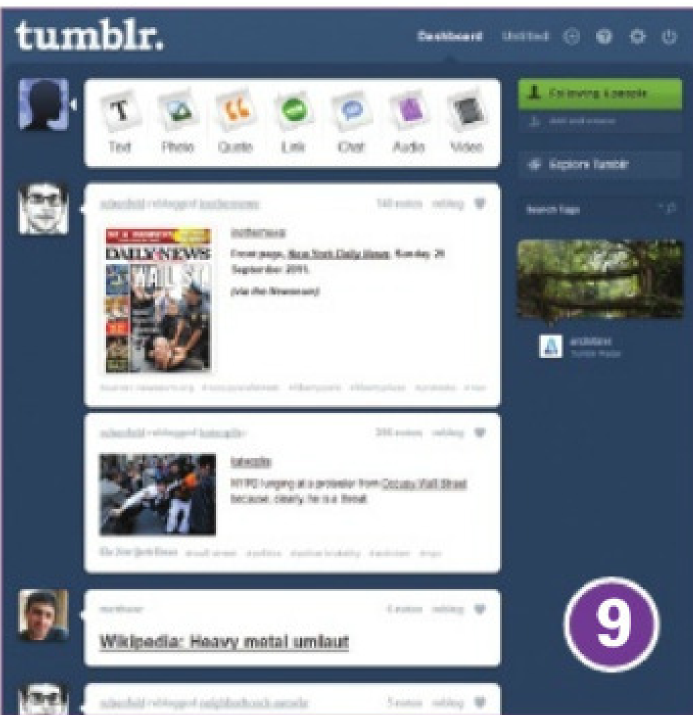
用户可以直接通过Tag寻找感兴趣的文章，或者在Tag页面中订阅某个博客的文章，从而获得有价值的内容。只需点击一个reblog按钮（图11），就可以便捷地转发自己的“新发现”。



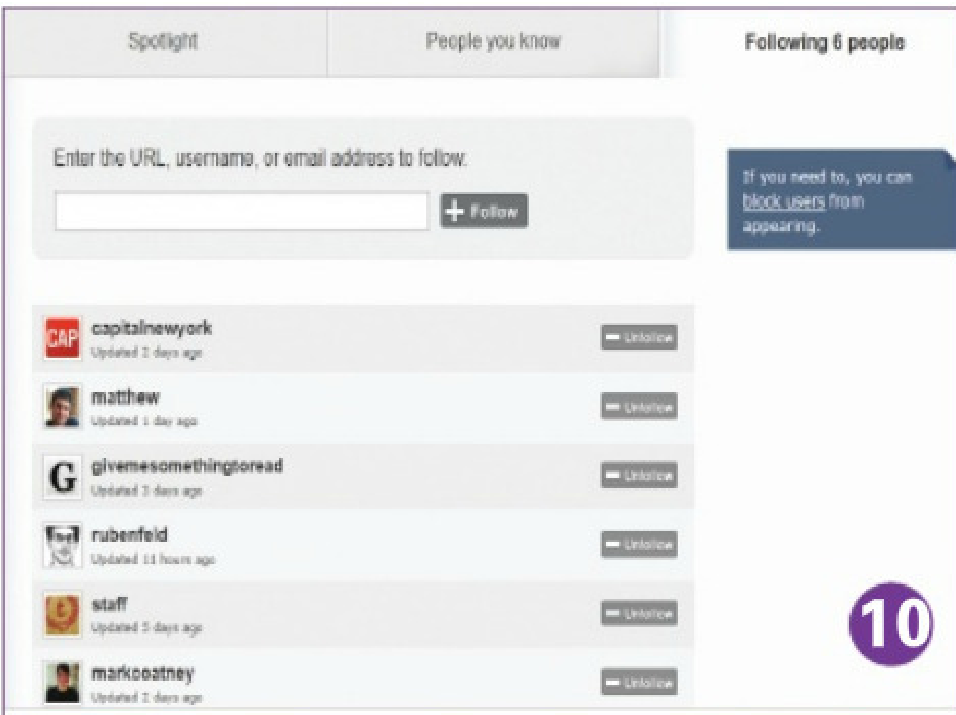
个人子博客首页



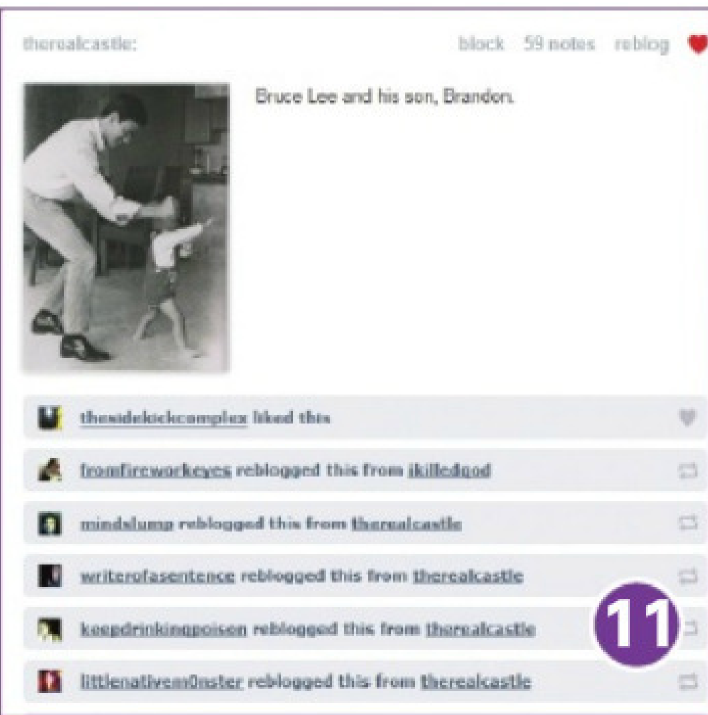
图7 子博客的Follow按钮
图8 确认Follow某用户博客



聚合Follow博客新文章



管理Follow用户列表



流行的Tag标签

二、Tumblr到底有什么独特的优势卖点？

如果仅仅只是粗略地浏览一下Tumblr的各项功能，用户可能还是很难理解Tumblr到底有什么卖点。从表面上来看，Tumblr与博客或微博并没有显著的区别，到底有什么独特的优势，能让它在短短的时间内如此流行？

1.轻博客：带有社交功能的博客

从文章发表的形式上来看，Tumblr轻博客的模式很接近传统的博客。用户可以书写日志、插入图片音乐和视频，但是除此之外，Tumblr轻博客与传统博客还有一项非常本质的区别——社交功能。传统的博客更注重于个人内容的发表服务，缺乏社交功能，本质上属于封闭的个人空间；而轻博客与提供了类似于微博Twitter的Follow关注功能，可以像微博一样互相关注，给已成定势的传统博客注入了社交元素。

其实，在许多老牌的传统博客网站中，例如国内的新浪博客，也提供了类似Follow的关注功能（图12）。通过添加关注，在个人中心的页面上也可以聚合显示所关注博客的新文章内容（图13）。表面看起来似乎很接近于Tumblr和Twitter的Follow，但事实上并不具备社交的实质。



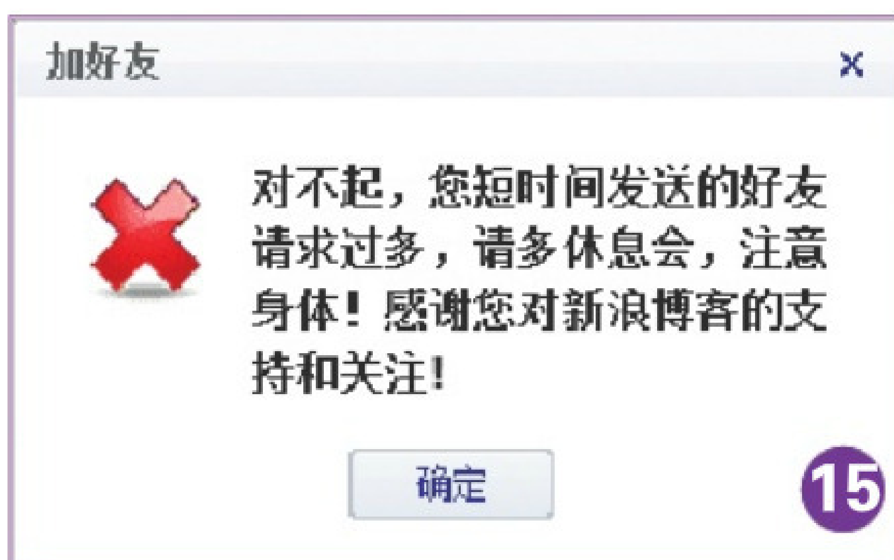
新浪博客中也可以关注感兴趣的博客　个人中心显示的博友动态

首先，在新浪博客之类的博客中，关注功能仅仅是众多功能中比较不起眼的一项服务，传统博客更注重的还是自我展示。而在轻博客Tumblr中，展示好友最新的消息成为了首页最重要的功能，注重的是获得好友的更新发表内容。



Tumblr的Follow与新浪博客的关注功能显示内容对比

其次，在新浪博客等传统博客中，关注所能实现的功能很有限，仅仅是获得好友的博客更新消息，显示一点点简单的提示内容而已。



新浪博客有添加好友的限制

但在轻博客Tumblr中，则可显示大部分或完整的详细更新内容。也就是说，传统博客的关注功能仅仅是“提醒”，而轻博客Tumblr的Follow则是“展示”（图14）。

另外，在Tumblr中Follow某个博客后，已经相当于将其添加为好友。在个人博客首页中，任何访问者都可以查看到该博客用户当前Following的用户列表，了解其社交关系。但在新浪博客之类的传统博客中，除了关注外还需要另外添加好友，甚至还有添加好友的限制（图15），其他用户也无法获知自己的社交关系网。

除了社交元素外，在Tumblr中发布文章更为容易。在传统博客中发表文章是一项相当繁琐的任务，为了更新一篇文章往往需要消耗数小时；而在Tumblr中继承了Twitter微博更易发表的特点，一张图片，几句话都可以直接发表，尤其是在reblog收藏转播其他用户的文章内容时，直接在个人的聚合页页中即可点击完成。用户甚至无需自己书写，就可方便地用reblog功能生成自己的博客。相比之下，新浪等传统博客则需要打开博客文章源的地址才能进行收藏或转发。

2.轻博客：书写功能更为强大的微博

虽然Tumblr具备类似Twitter微博的Follow社交功能，但与Twitter还是有着本质的区别——Tumblr拥有更为强大的书写功能。

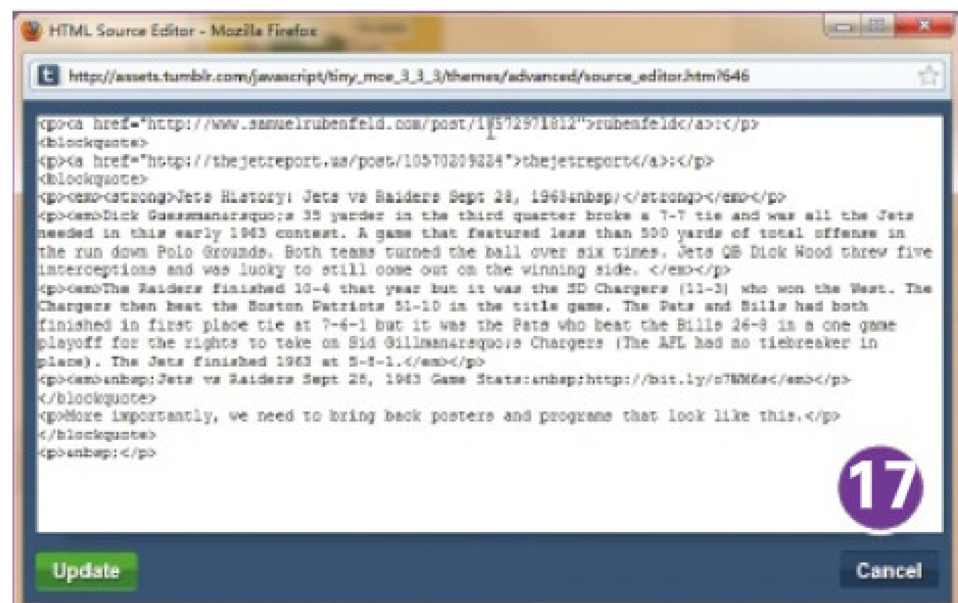
首先，在Tumblr中没有字数的限制，用户可以发布任意长度的文字、不限数量的图片和视频内容（图16）。Twitter一类的微博客由于字数限制，用户往往只能发表一些琐碎的信息。

事实上，在Twitter的微博环境中，一般更适合各种即时新闻和消息的传播。Twitter的出现改变了信息的传递方式，信息以“推”的方式获得前所未有的传播速度。在模式上，Twitter重视的是信息的传递效率，是否能够尽快地将信息传递给其他人。

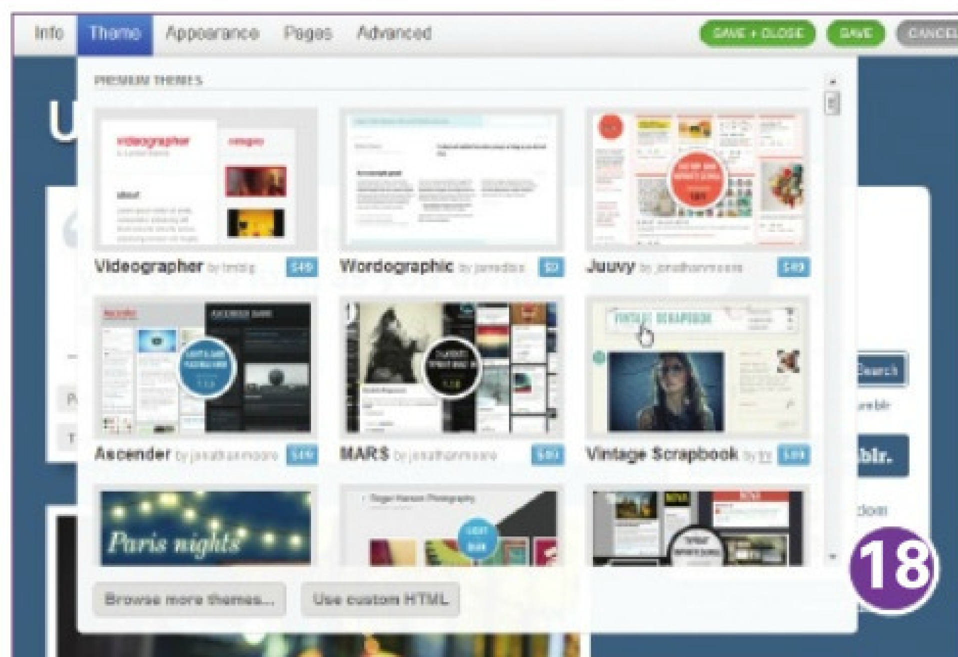
而对于Tumblr来说，更为关注的则是信息本身。Tumblr提供了更为宽裕的信息书写空间，没有长度的限制，更适合于发布详细的信息而不仅仅是传播标题。例如，在Tumblr提供了极为强大的博客书写格式，用户甚至可以使用HTML代码来美化自己的文章内容（图17），这在Twitter中是不可想象的。用户既可以发表几句



Tumblr的信息发布没有字数限制



Tumblr提供了HTML代码编辑模式



Tumblr提供了丰富的个人博客模板

精简的短文，设置特别的字体展示；也可以一次发布多张照片，并为每张照片添加描述，再使用各种模板以静态或动态方式缩略展示，点击后瞬间展开大图；更可以简单地输入一个链接分享一个视频；还可以在线搜索分享喜欢的音乐或本地上传的mp3文件……

另外，在Tumblr也提供了个人博客界面定制功能，用户可以选择博客模板让生成的子博客杂志更为漂亮（图18）。

3.轻博客：一本可自由订阅的杂志

Tumblr轻博客拥有比微博的内涵更丰富，使用起来比传统博客更轻松的特点。与微博相比，Tumblr轻博客更为注重内容，适合内容质量较高的信息发布者使用。

虽然有着博客的个性主页，以及微博信息高速流动等特征，但Tumblr在本质上更接近于个性化的图片主题站点。在Tumblr中，65%以上的交流内容为纯粹的图片，90%以上的内容为图文混排，纯文字的比例不足10%。相比于“一句话标题化”的微博，Tumblr轻博客的版面类似于流行平面杂志的大幅图片与文字点缀模式，能够形成强烈视觉冲击（图19）。

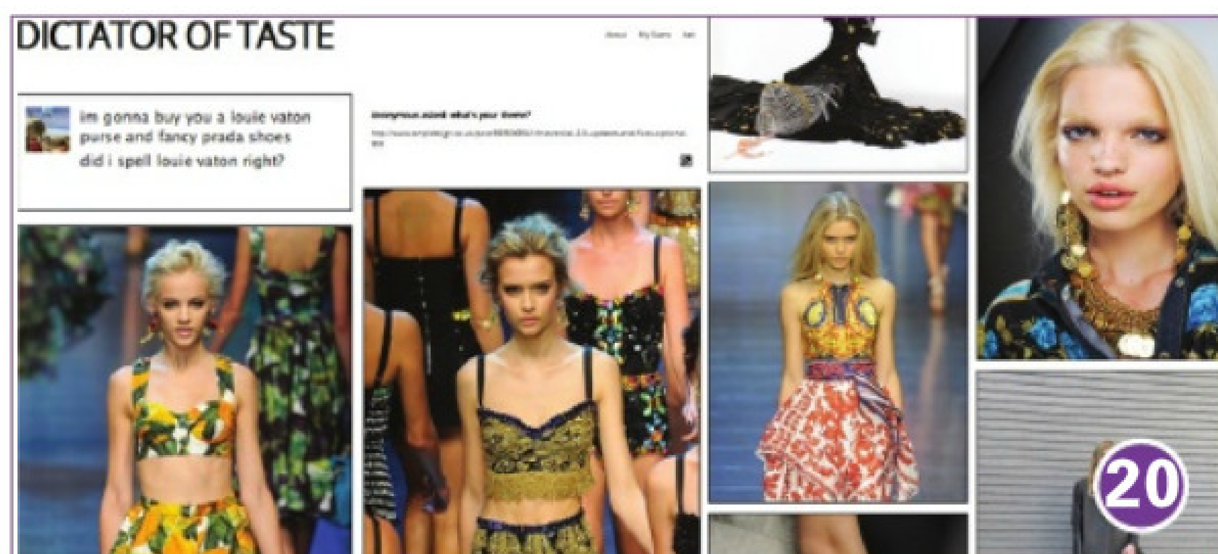
不仅仅是因为图片数量繁多和内容版式的类似，Tumblr像一本杂志的另一个重要原因是Tumblr可以根据用户所感兴趣的内容进行订阅，来生成一本属于自己的轻博客杂志。例如，喜欢欣赏潮流时装的朋友只需找找几个经常发布时尚图片的用户进行Follow，然后就可以等着去Dashboard里面收图了。Tumblr会自动聚合感兴趣的时尚图片展示给跟随的用户，如同一本时尚杂志（图20）。如果是图文混排的内容或来自聚合的图片，点击后即可自动放大；如果想要欣赏高分辨率的原图，无需链接到原网页，直接选择High-res就能查看（图21）。当然，看到感觉不错的图片，用户也可以顺手再来分享一下让更多人看到。

当然，每个用户的兴趣爱好各有不同，可能需要同时订阅多本杂志，因此在Tumblr也提供了多个子博客功能（图22），每个博客可以订阅不同的内容生成不同的杂志。除此之外，还可以多人共建一个博客，共同创造一本杂志。

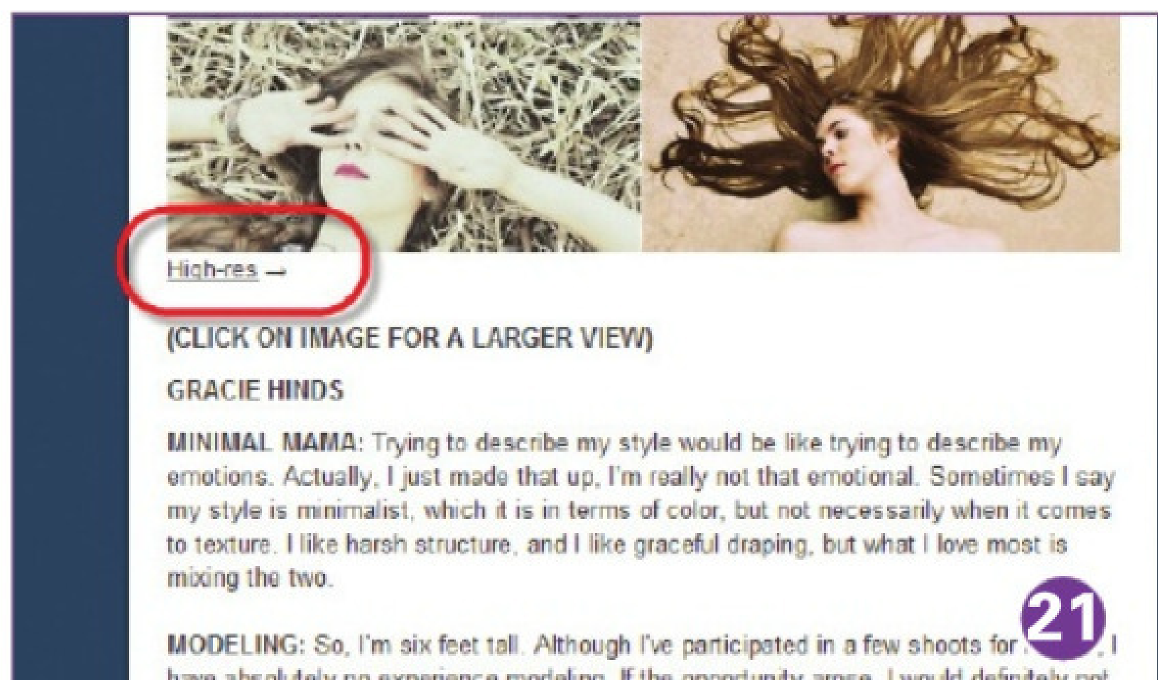
通过上面的描述不难看出，以Tumblr为代表的轻博客实际上是一种介于Twitter微博与传统博客之间的微妙产品，结合了微博、SNS和博客各种优势，既有丰富的表现形式又可以创建广泛的社交关系，可以说是未来个人博客发展的新模式，因此它的走红也就丝毫不让人感到意外了。



Tumblr图片博客首页的杂志版式



Tumblr，聚合时尚图片的杂志



点击High-res可直接查看原图



创建新的子博客杂志

三、拥有中国特色的“微创新”类Tumblr服务——点点网

众所周知，国际互联网环境中流行的各种新生概念，在进入国内市场时往往都要经历各种波折与阻挠，诸如Facebook、Twitter以及Google+等等都是如此。同时，国内也总是会很快就会出现新的模仿替代者来填补尚未被占据的空白市场。通常来说，这些模仿者从界面到功能与往往会与模仿对象如出一辙，简直可以说是灰色基调的“汉化版”。

当然，也有一些模仿者会根据国内的实际情况作出一些小小的改进，美其名曰为“微创新”。未能免俗，Tumblr同样也在一段时间中被国内的网络拒之门外，同时也出现了中国特色的“微创新”产物，这就是曾经引起过争议的“点点网”（www.diandian.com）。这家网站的创始人是前盛大边锋的总裁许朝军，“如果说博客是一本书，微博是一份街头小报，那么Tumblr轻博客则更像一本杂志”正是许朝军曾经用来形容轻博客的语录。

1.点点网：汉化版的Tumblr？

点点网的界面继承了Tumblr的简洁风格，同样可以方便地一步注册并自动登录（图23）。

用户在首次登录时，会得到一些推荐Follow关注的博客，可按兴趣进行分类并利用Tag标签进行查找选择（图24）。比起Tumblr更适合于国内用户的是许多著名网站与传统博客都开通了点点博客，可以让订阅到的精彩内容生成内容丰富的中文杂志。

另外，点点网还提供了寻找朋友的功能，可以通过国内比较流行的Web2.0服务，例如新浪和腾讯微博、人人网与豆瓣等寻找已加入点点网的好友进行关注，或邀请好友注册点点网（图25）。

进入个人首页后，界面与功能设计同样与Tumblr十分相似。首页聚合显示已订阅关注的博客内容（图26），可以方便地转载或者评价收藏。在页面上方能够选择发布文字、图片、音乐、链接和视频等内容，而且同样没有文字长度与图片数量的限制（图27）。

另外，与Tumblr Explore对应的则是“发现”功能，在点点网中同样也保留有Tumblr的子博客功能，同样可以多人共建一个博客（图28）。



点点网的注册步骤同样很简洁



点点网的杂志订阅来源很丰富



寻找朋友加入点点网



点点网与Tumblr的界面和功能都非常相似



点点网文章的发布页面



点点网也可以创建多个子博客

2.点点网：更适合国内用户的“微创新”

当然，在经过最早期引发抄袭指责口水的纯粹模仿阶段之后，点点网也逐渐出现了自己的创新。其中一项重大的改进，就是回应功能。在Tumblr中，用户只能看到转发传递信息的路径和热度，而在点点网中还特别提供了评论功能（图29），用户与用户之间的交流更加频繁。



点点网的回应评论功能

这些小小的改进和创新使得点点网更为易用，尤其在移动客户端程序上体现得更为明显。Tumblr和点点网都提供了iOS和Android版本的客户端（图30），相对之下，点点网的移动客户端操作起来更加容易。

以点点网的Android版客户端为例，在“首页”的“动态”标签中显示关注的博客更新，聚合浏览体现得很不错，直接在首页顶部使用手势向下拖动再放开，即可刷新获取更新的内容（图31）。选择某条新博文后查看全文内容并进行转发、收藏和评价，回应功能也同样能在移动客户端上使用（图32）。

如果订阅的内容有图片内容，点击图片可放大全屏浏览查看，使用手势可缩放图片，并可点击屏幕保存图片到手机中（图33）。如果内容包含了多张插图，直接使用手势左右滑动即可查看其他图片。

在首页的“标签”和“发现”选项页中，可以选择和搜索分类标签，关注推荐的博客。点点网的移动客户端只提供了发布文字、照片和链接的功能（图34），不能发布视频。在“我的博客”中，可对发表收藏的文章、接收的消息、关注的博客用户名进行管理，并提供了好友私信功能（图35）。

虽说点点网很像Tumblr的汉化版，不过无论如何，如今的点点网对于国内的用户来说还是更为易用一些。另外，作为一项来自国外的互联网服务，Tumblr还有一项很难避免的尴尬隐患，也许不知在什么时候Tumblr又会再次被国内的网络环境所屏蔽，这无疑给国内的点点网与其他轻博客网站留出了很大的发展机会。



Tumblr的Android客户端软件功能很弱，甚至无法缩放页面



点点网的首页聚合页面



转发收藏文章内容



全屏查看博客中的图片



只能发布文字图片和链接内容



管理个人子博客

四、战局再起：来自轻博客领域的国内竞争者

2011年4月7日推出上线的点点网是国内首款轻博客服务，而在2011年5月Tumblr引发互联网的广泛关注之后，国内其他网络公司也纷纷跟风而至，开始推出基于Tumblr理念创造出的“微创新”产品。盛大在6月28日推出了轻博客产品“推他”，在微博领域占据强势地位的新浪也未雨绸缪地推出了“Qing”。除此之外，人人网、凤凰网，以及同为门户网站的网易亦在同期推出了自己的轻博客产品。

1.富媒体微博社区——推他

“推他”是盛大旗下的轻博客产品（www.tuita.com），但在首页上的官方定义为“富媒体微博社区”。

推他与Tumblr和点点很相似，注册后要求用户先来设置一个博客名称（图36），然后就能生成一个拥有自定义域名的子博客，接



开辟推他个人博客

下来就是通过标签分类，添加关注自己感兴趣的他人博客。

在个人首页的上方同样是文章内容的发表工具条，可发表文字短句、照片、文章、音乐和视频等多种项目。音乐推荐功能与点点网一样，可以搜索虾米在线乐库，嵌入虾米音乐播放器来推荐发布。比较有趣的是在推他网中有一个“阅读”发布功能，可通过上传保存在本地电脑里或者搜索“云中城”的书库来推荐自己喜欢的书籍。

在推他中也有其他的功能，包括方便的转载（转推）、回应、收藏等等。最独特的是，在推他中最早推出了与新浪微博、腾讯微博和QQ空间同步发布的功能（图37），方便批量发表博客文章。


推他可一对多同步发表博客文章

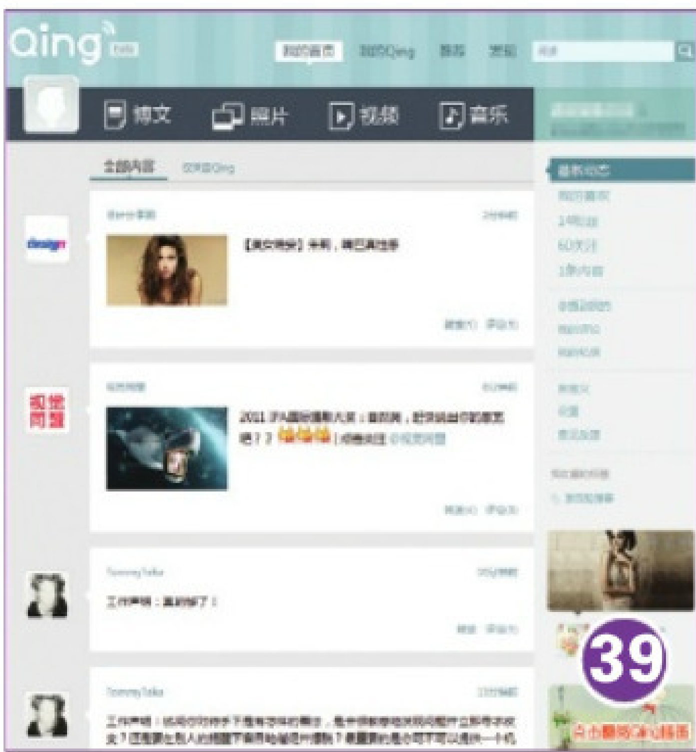

推他网举办的各种推活动

在推他网中还有一个特别的栏目“活动”，这是推他为吸引用户而兴办的一系列内容推荐活动，参与者可以写书评推书，拍摄宠物照片推宠物，上传自己的手绘推漫画，上传拍摄的生活照推照片等等（图38）。一系列的活动增强了推他对用户的凝聚力，这也正是推他网将自身定义为社区的真正原因。各种推活动在活跃社区气氛的同时，更为推他网提供了质量更高的内容转发来源。

2.博客的补集——新浪Qing

新浪Qing是国内四大门户网站新浪推出的轻博客产品（qing.weibo.com）。从首页格局来看，新浪Qing并没有一味地模仿Tumblr，但从新浪Qing身上同样能找到很多Tumblr的痕迹，最显著的就是首页的博客发表工具条，以及顶部的我的Qing、推荐与发现这几个类似Tumblr的功能区。但新浪Qing的特色也同样是非常鲜明的，最大的特点是可与新浪微博之间互联互通。这一特色也体现在了个人的首页之中，在页面右侧有着与微博非常相似的“@提到我的”“我的评论”和“我的私信”几个典型的微博页面栏目（图39）。

用新浪微博的账户可直接登录新浪Qing，这两项产品之间已经顺利实现互联互通，在内容方面也保持了数据的同步。在转发新浪Qing上的博客文章时，默认仅仅是转发到微博上，用户需要勾选“同步发步到我的轻博客”选项才能发布到自己的轻博客空间中（图40）。


新浪Qing有着Tumblr与微博结合的界面


新浪Qing可以同步发表文章到微博和轻博客

新浪Qing提供了种类繁多的免费博客模板，可以将自己的轻博客页面美化得非常漂亮。

和点点网一样，新浪轻博客也会很快推出手机、WAP版及HTML5等多种平台环境的客户端，以便进一步吸引移动终端用户参与使用。新浪Qing与微博的有机结合，可以看作是对微博的补充，能够满足微博用户发表长文和组图内容的需求，同时也有利于提供更为优质的微博内容。相对于点点网与推他网之类的单一轻博客产品，新浪Qing的生命力无疑要更加旺盛。

3.立足社交化——人人小站轻博客

人人小站（zhan.renren.com）是由国内著名的实名制社交网络平台人人网所推出的一款轻博客产品。

人人网拥有1.24亿注册用户，无疑是一个规模庞大的社交群体，如此雄厚的用户资本自然会成为人人小站发展定位的基础。人人网认为“随着国内互联网正不断朝着内容社交化趋势发展，用户创造的内容不会脱离人际关系背景，内容开始有更多的社交属性”，人人小站正是一项以内容为基础的社会化社交服务。

人人小站定位于内容社交化服务，但从界面到功能上依然未能摆脱模仿Tumblr的影子（图41）。不过在发布分享的内容上，人人小站并没有提供音乐和视频内容的分享，但多了一个“状态”分享服务，类似于微博的个人信息状态分享。与新浪Qing类似，人人小站同样也与人人网绑


人人小站也依然是Tumblr的翻版

定，在转发内容的时候可以选择同时发布到人人网上面。

——除了上面的点点网、推他、新浪Qing、人人小站之外，还有许多类似的轻博客服务相继上线。著名的资讯网站凤凰网推出了自己的轻博客产品“快博”（k.ifeng.com）（图42），而网易的轻博客Lofter也开始了内测。Lofter目前需要邀请码才能注册，不过从登陆页面来看设计风格颇为华丽。另外还有一家也是处在内测阶段的“宽途”轻博客（图43），也是在Tumblr的基础上稍作改动创新的模仿产品。



凤凰网的轻博客快博



宽途轻博客的展示墙

五、国内的轻博客能否像国际上的Tumblr一样大获成功?

尽管目前轻博客正成为国内互联网的一股新潮流，但与其他流行一时的Web2.0产品一样，Tumblr复制到中国后同样面临着水土不服的尴尬局面。各种国内的轻博客能否像Tumblr一样大红大紫呢？

1.国内轻博客缺乏高质量的内容来源

在国外，Tumblr之所以能够迅速发展并很快走红，关键就在于其满足了特殊用户的实际需求。

对于习惯于发表高质量图文内容的博客用户来说，以文字为主体的传统博客形式过于呆板，以社交为主的Facebook和Twitter又存在格式过于琐碎，难以形成类似于传统博客那种个性展示空间的缺陷。而Tumblr恰恰迎合了这部分用户的需求，既能简单地发表图片、音乐、视频等内容，又能通过标签和子博客分门别类地展现爱好与个性。这部分用户对于Tumblr的推崇与发表在Tumblr上面的高质量博客文章，吸引了广大媒体与普通用户，引发了羊群效应，由此才推进了Tumblr迅速走红。归根结底，Tumblr的流行建立在用户需求的基础之上。

高质量的图文内容是Tumblr上最重要的资源，许多设计师、摄影师、插画家和发烧友都选择通过Tumblr展示自己的创作与收藏，这便是Tumblr上最可靠的高质量图文内容来源。但是在国内，传统的博客、微博客和相册平台早已抢占了许多用户和创造的内容资源。无论是点点网，还是推他、人人小站等都缺乏早期Tumblr的高质量用户群体所创作的图文内容资源，仅仅通过从网络上转摘资源进行转播显然是不够的。

当然，国内目前的轻博客先行者也意识到了这一点，推他网的各种推活动显然就是为了激发用户提供更多的原创内容资源而设立的。

2.究竟应该如何定义轻博客?

虽然轻博客的创建者将其定义为杂志，但是并不是所有的普通用户都能领悟到轻博客的这层含义。

对于很多国内用户来说，轻博客可能仅仅是一家比较漂亮的博客、空间或微博。这种思路一方面降低了轻博客的可玩性，另一方面也使得轻博客上的内容资源相对显得单调许多。许多轻博客用户仅仅是在转发内容，再附加上一些类似微博的琐碎个人信息，这就让国内的轻博客变成了两不像，既没有传统博客的精华原创内容，也没有微博的强大社交互动性卖点。

另外，原创内容的贫乏，导致轻博客“杂志”的订阅特性大为降低。即使是许多富有才华的原创轻博客内容作者，也没有领悟到轻博客的“杂志”特性，许多轻博客的个人子博客还是像传统博客一样中规中矩，轻博客所特有的漂亮生动的版式根本无从体现。

用户无法准确的定位轻博客，直接降低了轻博客的持续吸引力。很多用户可能仅仅是追求一时的新鲜感而开始体验这项服务，很难成为长期驻守这片领域的成熟用户。

当然，这些困难也可能只是轻博客中国化过程中必然遇到、但也肯定可以得到解决的问题。这方面最明显的例子就是新浪Qing的成型理念，目前，新浪Qing的定位仅仅是作为新浪微博与新浪博客的补充而已。虽然有很多评论认为新浪Qing丢掉了轻博客的简洁风格，参杂了太多的微博元素，但它无疑会对用户产生潜移默化的影响——将传统博客的用户社交化，同时将微博社交的用户博客化。新浪Qing仅仅轻博客中国化的一个例子，我们希望轻博客及其他Web2.0产品能有更多的创新，而不仅仅是一味的“汉化”模仿。只有超越所谓的“微创新”，真正地有所创新，我们才能创作出真正拥有国人特色的Web2.0产品。



■ 浙江 Fall Ark
北京 坏香橙

现在，回忆起小时候胡吃海喝却几乎不会变胖的经历，面对如今势在必行的体育锻炼和饮食注意事项肯定会欲哭无泪。胖来如山倒、肉去如抽丝，各类美食团购又在不断勾引着早已习惯了大快朵颐的胃口……呜呼，既能饱享口福，又不会摄入过多的营养，不知到哪一天，这样的愿望才能实现呢？（当然，或许还是期望能有光过嘴瘾不会长肉的食品能变得更靠谱和更便宜吧……）

——Fall Ark

Fall Ark的新闻集散中心

居家**大饼**

http://www.unicahome.com/p65219/miscellaneous/pancake-floor-pillows-by-todd-von-bastiaans.html

抱枕、枕头还有靠垫一类的填充摆设，一向是为家居设计增添情趣的必备之物。而由艺术家Todd von Bastiaans和Bryan McCarthy合作完成的这套“叠叠饼”靠垫，无疑是别有一番风味的另类选择——躺在这样的靠垫上，究竟会让人感觉煎饼们突然变大了，还是人突然变小了呢？



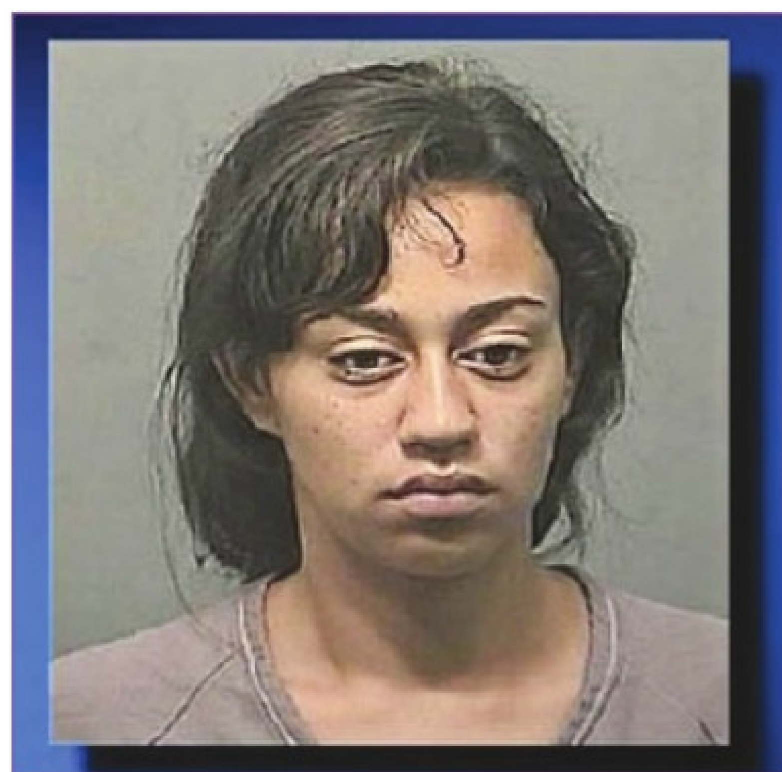
还可以加上几块黄油什么的……躺着躺着就胃口大开了啊……

但是，这款看上去让人食指大动的靠垫售价竟然达到了惊人的“每层600~750美元”，虽然有购买超过一层就减价10%的促销方案，不过算下来这根本就是杯水车薪嘛……不知国内的众多“山寨”厂商有没有廉价量产然后返销国外的意向呢？

我有权发出**恐吓！**

http://www.orlandosentinel.com/news/local/crime/os-armed-robbery-drunk-woman-brevard-20110925,0,1146283.story

不久前，在佛罗里达洲的棕榈湾（Palm Bay），一名19岁的姑娘Wilnelia Caraballo酒后失行，竟然戴上了塑料面具、抄起了一把玩具微型冲锋枪冲进一家便利店实施抢劫。正当她挥舞着“武器”来到柜台前面的时候，一名站在远处的店员用雷霆般的音量大吼一声：“（这是）棕榈湾警察！马上趴在地上！”这声威吓当场让Caraballo扑到在地上，等她反应过来准备爬起来时，身边的另一名店员已经扑了上去控制了局面，直到货真价实的警察到场后方才放手。



店员的反应过激？看看这位Caraballo小姐的真容吧……

看来，只要在合适的时间合适的地点选择合适的对象喊上几声“狼来了”也未尝不会获得好效果嘛。

魔幻雕刻：**极光**

http://www.ted.com/talks/janet_echelman.html
http://inhabitat.com/janet-echelmans-stunning-floating-string-sculptures-evoke-the-aurora-borealis/



创作思路其实并不复杂，不过要想获得这种效果，技术支持是必不可少的

生活在极地区域以外的居民对于极光这种自然现象总是充满了憧憬，但通过图片与视频去一睹真相总显得不够尽兴。最近，艺术家Janet Echelman开始尝试让

这一自然界的奇观可以重现在地球的任何纬度区域中——说到底，这些神奇的极光雕刻只不过是一些彩色的网子，可是到了夜晚，看着那些仿佛悬浮在空中、犹如梦幻的彩色幻影时，又有谁会不为自己目睹的美景所震撼呢？

Echelman原本是一名画家，当她居住在印度的时候，体验过一次用完了绘画颜料且供应商订货中断的经历。在那段绘画的真空期中，百无聊赖的她突发奇想，用当地渔民们的渔网开始了新的艺术创作。随后，编织有成的她开始将目光放到了“复制极光”这一宏伟的计划上来，而她的“织友”也换成了设计师、建筑师、物理学家、材料学家、工程师和程序员们。毕竟，这些极光可都是庞然大物，其中最大的种类占地面积——或许应该叫占空领域——甚至达到7000平方米以上，足以将整个小镇的天空笼罩在奇幻化的极地风情氛围中。

目前，这些极光雕刻可以在美国的费城和丹佛市等地见到。不知道在不远的未来，有没有可能在中国的土地上也来一睹人造极光的风采呢？

汽水瓶火箭：**看哪，我会飞！**

http://laughingsquid.com/incredible-high-pressure-water-rockets-reach-altitudes-of-800-feet/
http://www.aircommandrockets.com/

在澳大利亚，有一群“水力火箭”爱好者们以“Air Command Rockets”的名义聚集在一起，互相钻研和比试各自的汽水瓶火箭方案，分析怎样设计才能让这些乍看之下违背常识的东西们飞得更高、更快、更远。现在，他们设计出的最强“火（水？）箭”甚至能够飞到800英尺（约合243米）高、甚至在结构上还出现了多级箭体设计……真是让人不得不佩服他们的执着带来的工程学奇迹——谁又能想到，就是这样一堆看上去杂乱无章、仿佛只是用一堆拆了标签的可乐瓶绑起来的东西，竟然也能像“飞翔的荷兰人”一样在天空中翱翔呢？

Air Command Rockets的网站也向初学者们详细地介绍了一步步打造出能够发射、起飞、在蓝天翱翔、并最终通过降落伞安全着陆的水力火箭设计步骤。当然，其中需要付出的时间与心血也不是依靠三分钟热度就能够坚持下来的。想要取得成功，耐心与恒心依旧是不可或缺的。



这玩意真的可以飞喔！

坏香橙的趣闻自留地

投币式街机**洗衣机**

http://www.designweek.co.uk/home/blog/funny-laundering/3030226.article

我敢打赌，这玩意肯定会让所有童心未泯的成年游戏爱好者发出会心的赞叹。

英国金斯顿大学设计系的在读硕士生Lee Wei Chen（没错，这东西的设计人是华裔）提出了这么一项势必会受到广大居家玩家热烈欢迎的创意——投币式的街机与洗衣机合二为一，用一枚硬币同时启动两项服务。有了这项设计，使用者可以用逍遥的游戏时间轻松打发那段无聊的洗衣过程，看上去很美是不是？不过且慢——洗衣机与游戏机这两件看似互不相干的设备实际上还是存在联系的：根据设计，在游戏的过程中玩家操作的角色一旦不幸挂掉，那么下面的洗衣机立刻会停止工作，想要终止这个尴尬的局面？很好，继续投硬币吧。



这个好！



家务娱乐两不误！

最后，还是要提醒一下产生了“立刻搬一台回家”念头的朋友们，第一，这款洗衣机是为公共洗衣房设计的，价格不菲几乎是一定的；第二，如果只是一件两件轻薄衣物的话自然不会等待太久，但如果是积累了一周甚至一个月的大批脏衣服……咳，我建议还是先来用普通洗衣机试试洗完这些东西到底需要多长时间再来下决定吧。



以目前的状况来说，Web化应用最明显的缺陷是什么？是无法脱离浏览器独立存在。

尽管云技术早已成为了大众读者熟知的概念，但距离大规模的实用化依旧遥遥无期。

毕竟，观念的变革不是轻而易举就能完成的。

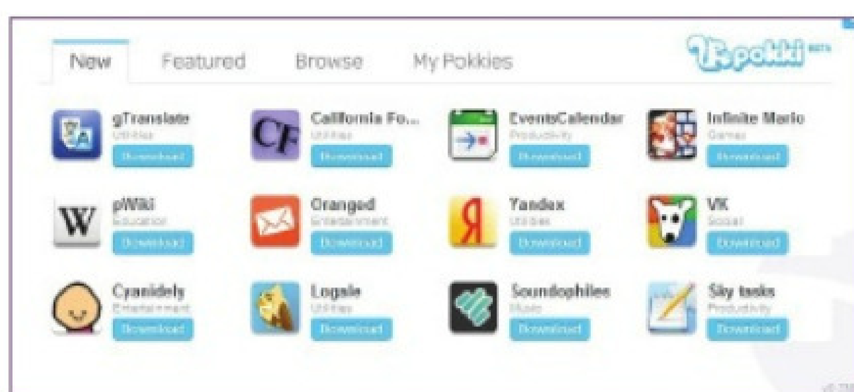
不过，在这个PC应用全面走向互联网的进化时代，终归会有人尝试着迈出那“小小的一步”。

尽管完全谈不上成熟，但作为奏响变革乐章的序曲第一小节，这种勇敢的尝试无疑是值得赞许的。

■北京 Enigma

1.让在线应用暂别浏览器——pokki

http://www.pokki.com/



很长一段时间以来，“应用在线”介绍的内容始终脱离不了“打开浏览器，在地址栏中输入网址”这个步骤。正是这种繁琐的操作使得在线化应用项目始终摆脱不了“临时替代本地软件”的阴影，不过就在不久前，终于有开发者决定打破习惯思路，推出一款属于独立的应用项目发布与运行平台，那就是pokki。

作为一款建立在Chromium（对，就是Google的开源浏览器）上面的应用框架，它允许开发人员使用标准的Web技术来开发应用程序。从用户的角度来看，pokki最大的好处就是可以在不开启浏览器的前提下直接下载运行各种Web化的应用项目，十分方便。虽然pokki在目前来看仅仅处于Beta阶段，无论在稳定性还是完善程度方面都有不少值得改进的缺陷，但这并不妨碍它的发展前景——至截稿为止，我们已经可以在pokki的项目列表中找到将近30种应用项目，其中不乏Grooveshark这种在国内网络环境中也可以使用的国际化应用项目。尽管我们尚不清楚这款看上去似乎很有前途的便捷平台究竟可以发展到什么地步，也不清楚国内厂商会在什么时候推出美其名曰“微创新”的本地化版本，但至少在当前通过pokki我们还可以体验一下后Web2.0时代的新魅力，不是吗？

2.在线检测网站是否宕机——DOJ

http://doj.me/



“×××网站又上不去了，怎么回事？是我这边的线路出了问题还是网站那边的服务器发生了故障？”

对于如今的网络用户来说，肯定不会对那些莫名其妙的“404 error”以及“该页无法显示”感到陌生。一般来说，如果出现这种问题的是自己经常光顾且并不小众的站点，那么完全可以在百度中直接搜索确定实际状况，或者让QQ群里的好友帮忙测试不同线路的实际连接状况。但如果是某些名不见经传并且不方便麻烦他人的站点——别误会，我指的是某些需要认真操作才能确定实际连接速度的网站，例如“在线应用”一直在介绍的这些内容——又该如何是好呢？没关系，DOJ（Down Or Just Me？）这个功能简单但极为实用的工具就是为了满足这种实际需求而产生的。

DOJ的使用方法非常简单：在页面中央的输入框里输入需要测试的站点网址（注意，需要省略http://www.这部分前缀），然后点击最右边绿色的“just me？”词组，DOJ就会开始测试用户提交的网站服务器运行情况。如果该网站的实际运行效果一切正常的话，下方的检测结果会显示“It's just you, ××× appears to be UP”，如果该网站的主机已经宕机的话则会显示“Nope! ××× appears to be DOWN”，非常直观。

3.分享梦境——在梦上

http://ondream.org/



经历了长时间的筛选之后，“应用项目”栏目终于再次出现了中文主题站点！鼓掌！

之所以要把这个名字颇为古怪的小站选为今天推荐的项目，最主要的理由就在于这家网站的主页可谓是把方块字的魅力体现得淋漓尽致的代表——详情请见插图。说实话，布局简洁但版式设定让人眼前一亮的英文站点并不罕见，相比之下同样水准的中文站点要少见得多。

“在梦上”的功能并不复杂，用户可以将自己的梦境用化名发表在网站上，同时还可以随意查看别人张贴的梦境内容——值得一提的是，这家站点的提交审核工作处理得相当不错，无论是主题还是内容都没有无聊的垃圾广告，算得上是一方小小的“净土”。另外，即使你对窥探分享他人的梦境没有兴趣，这家网站的设计也是值得一看的——要知道，没有插图仅凭文字版式吸引用户关注的中文网站可不多，“在梦上”就是优秀的示例之一，值得欣赏。



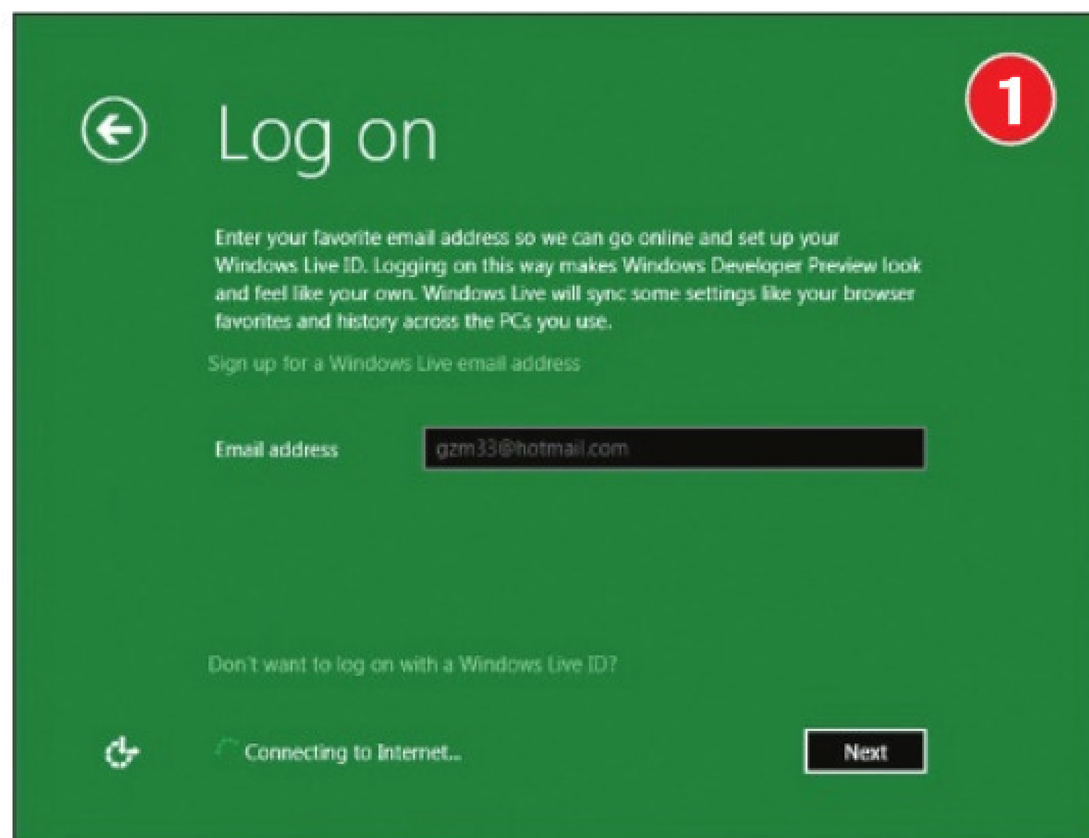
关键字：Windows 8 预览版 Metro IE10 Live tiles

编者按：美国时间9月13日（北京时间9月14日），微软在PDC 2011（专业开发者大会）正式对外公开Windows 8的详细细节，并提供开发者预览版下载。尽管这是一个遭到“阉割”的非完整功能版本，存在着很多漏洞和缺陷，而且仅仅是面向Windows平台的开发者提供预览，却在12个小时内创下了50万次下载量的惊人成绩。毕竟它能够提供Windows 8平台各个方面的信息，能让所有用户了解到Windows 8的发展方向与进展，所以这是笔者身为Windows平台用户一次不能拒绝的体验之旅。

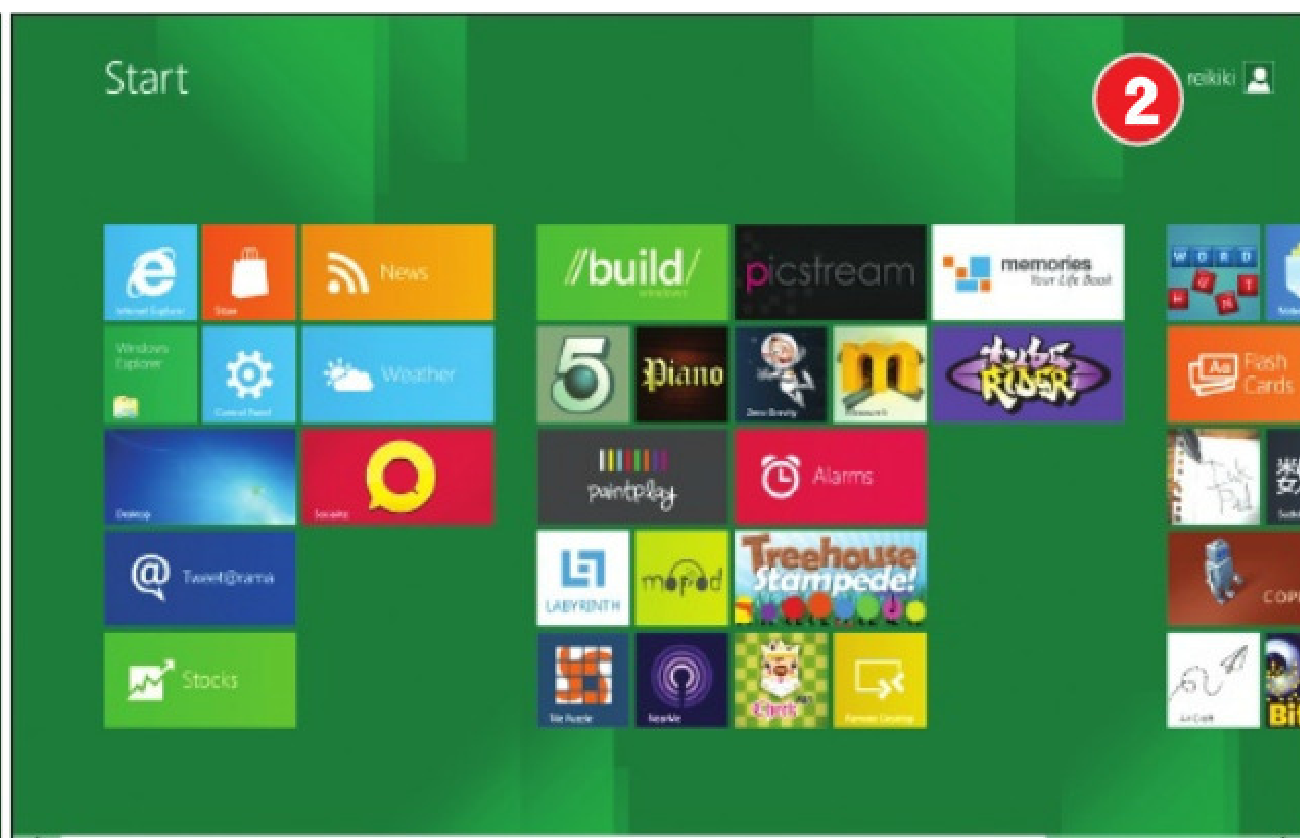
Metro UI

Windows 8 Developer Preview的安装过程基本与Windows 7类似，但是当系统进入初始化时，就会出现焕然一新的界面。如果Windows 8成功识别计算机网卡和网络环境，它会建议用户使用Windows Live ID登陆系统（图1）。这种用邮箱账号登陆模式的优点在于能够记住用户的系统设置和个人数据，类似于某些桌面浏览器的同步账户，例如遨游浏览器的同步收藏夹功能，当重装了系统或者更换了电脑时，用户收藏夹中的网站能通过简单的同步账户快速地找回来。当然我们仍然可以使用传统的账户模式登陆Windows 8系统。

进入桌面之后，Windows 8平台最大的变化赫然展现在眼前——全新的Metro风格界面（图2）。相信那些把玩过Windows Phone 7的用户绝对会有一种相当熟悉感觉，无论是背景颜色、图标样式、排列形式和待机效果，Metro UI与Windows Phone 7如出一辙。细细品味之后，发现相似的不仅仅是外观，两者的操作方式同样一脉相通，因为Metro UI是一个可支持触摸操作的人机交互界面，用户的应用程序都展现在桌面之上（应用程序本身需支持Metro UI），所以用户除了可以通过键盘、鼠标还能利用手指完成任何操作。类似于Windows Phone 7的使用，诸如随意拖动图标改变排列样



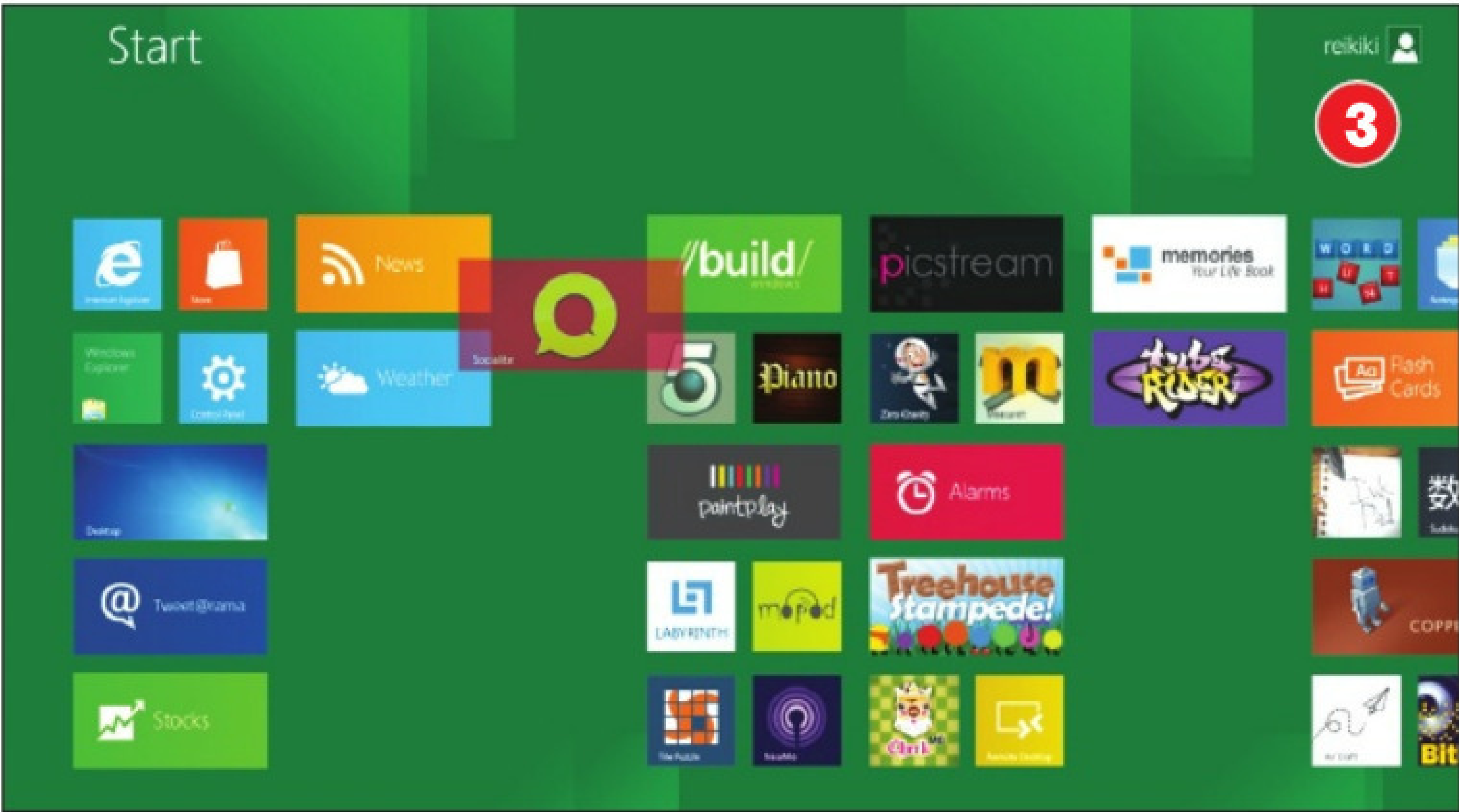
通过电子邮箱登陆打破了以往固有的观念



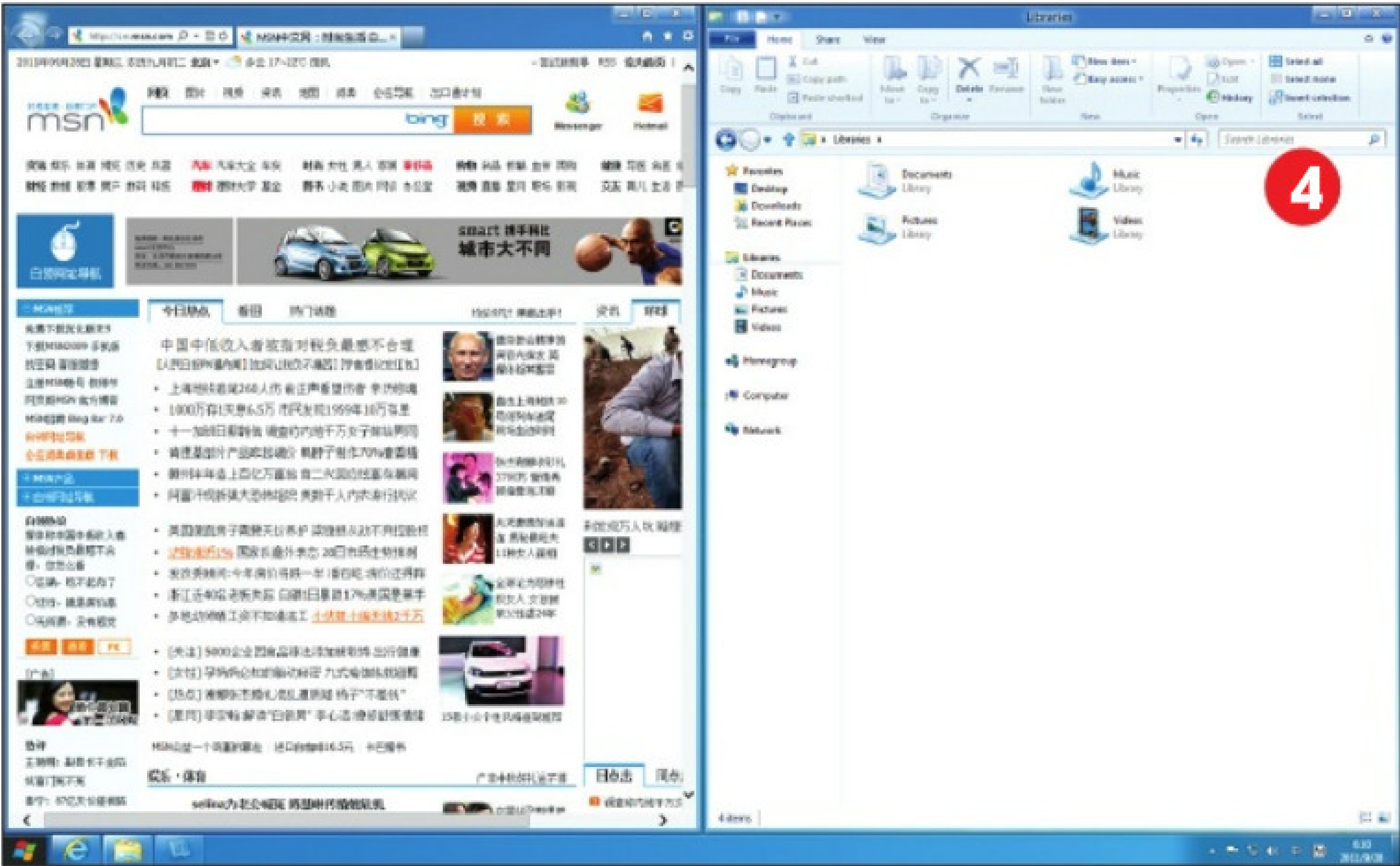
崭新的UI界面甚至让用户以为安错了操作系统

式、滑动选择图标、图标定位及多点触摸滚动等功能，Metro UI照单全收（**图3**）。在Metro设计中，界面上没有时钟、没有任务栏、没有通知区，不管哪个应用程序在运行时，都会默认占据全部屏幕。

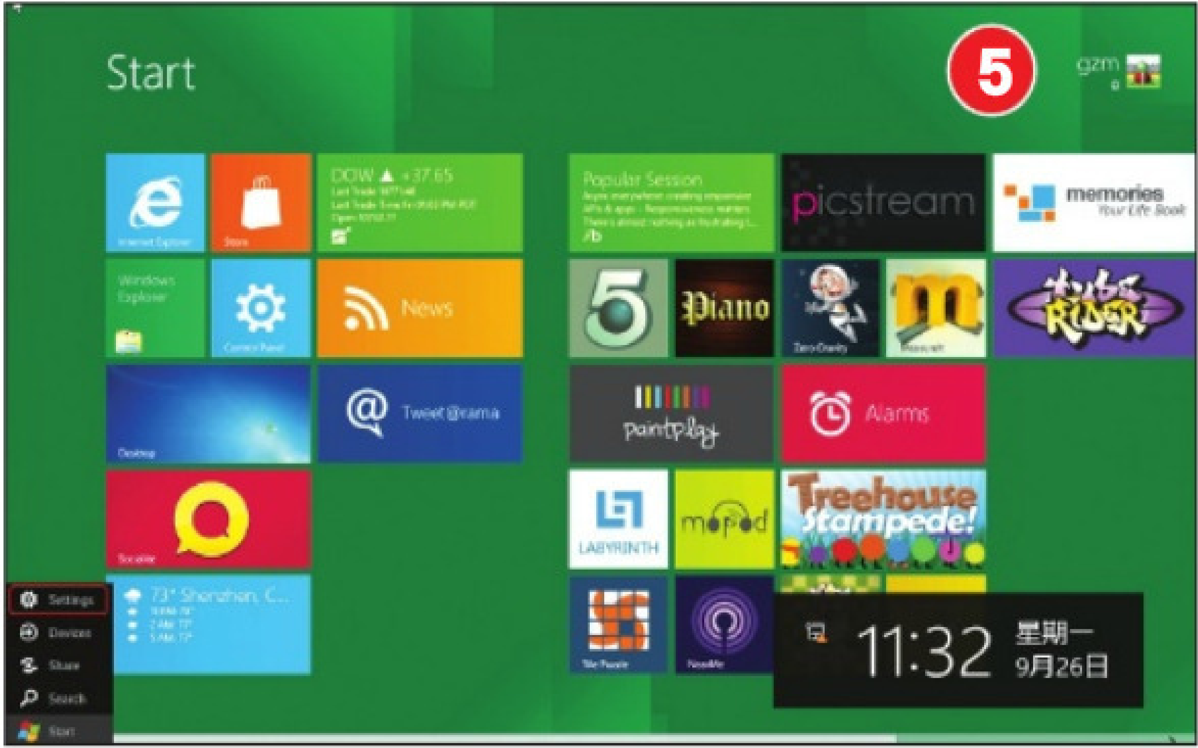
在享受使用华丽的Metro UI界面同时，也给Windows老用户带来了原有操作习惯上的不适，如果想从Metro UI切换到传统桌面，点击界面上的“Desktop”图标即可。不过此版本Windows 8传统桌面的功能被大幅弱化，默认情况下在桌面上仅仅只能找到IE10和资源管理器等有限的程序（**图4**）。关机时习惯性去点击“Start”按钮后，弹出的并不是熟悉的开始菜单，而是又会切换到Metro UI界面。于是连关闭电脑这种小事情都成为Windows 8用户的新课题。正确的做法是在Metro UI界面将鼠标停留在左下角，此时会弹出类似开始菜单的功能条（**图5**），点击其中的“Settings”按钮，此时桌面右侧会打开侧边栏功能菜单。看见里面我们苦苦寻觅的“Power”按钮了吧？点击并选择弹出菜单的“Shut down”（**图6**），电脑终于关上了，是不是略显繁琐？



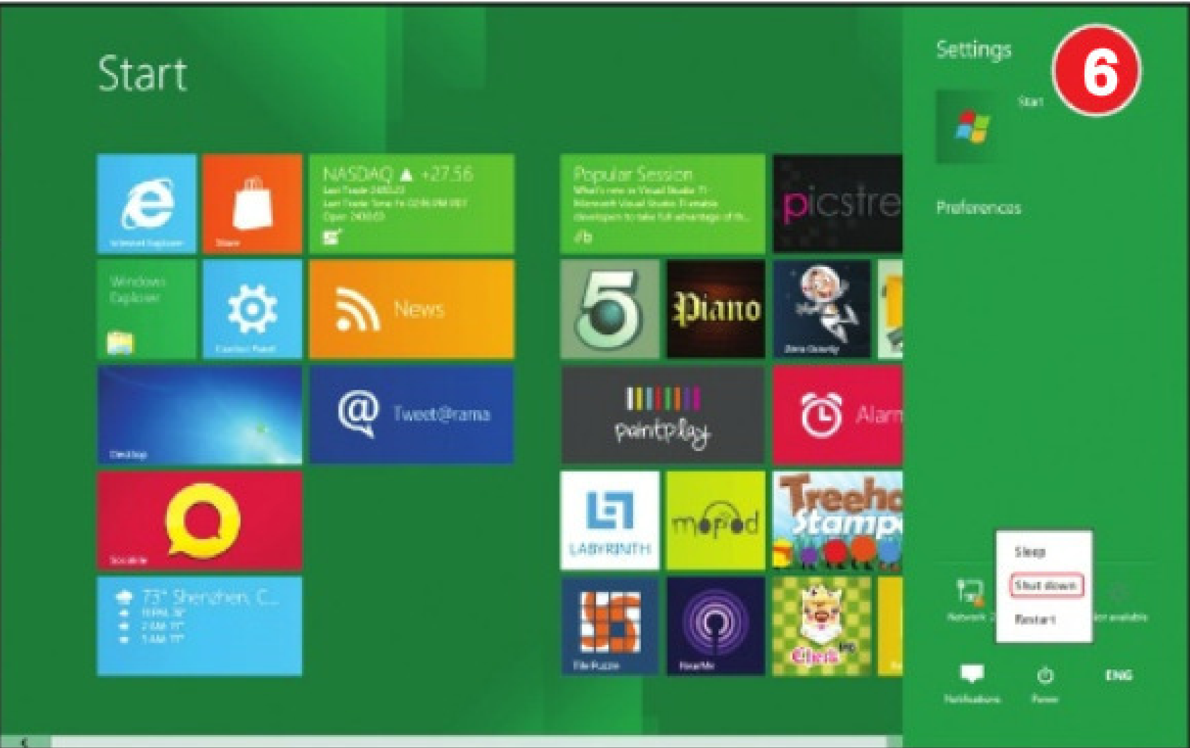
与传统的程序图标相比，“瓷片”的设计更加漂亮与直观



并列显示的资源管理器和IE浏览器

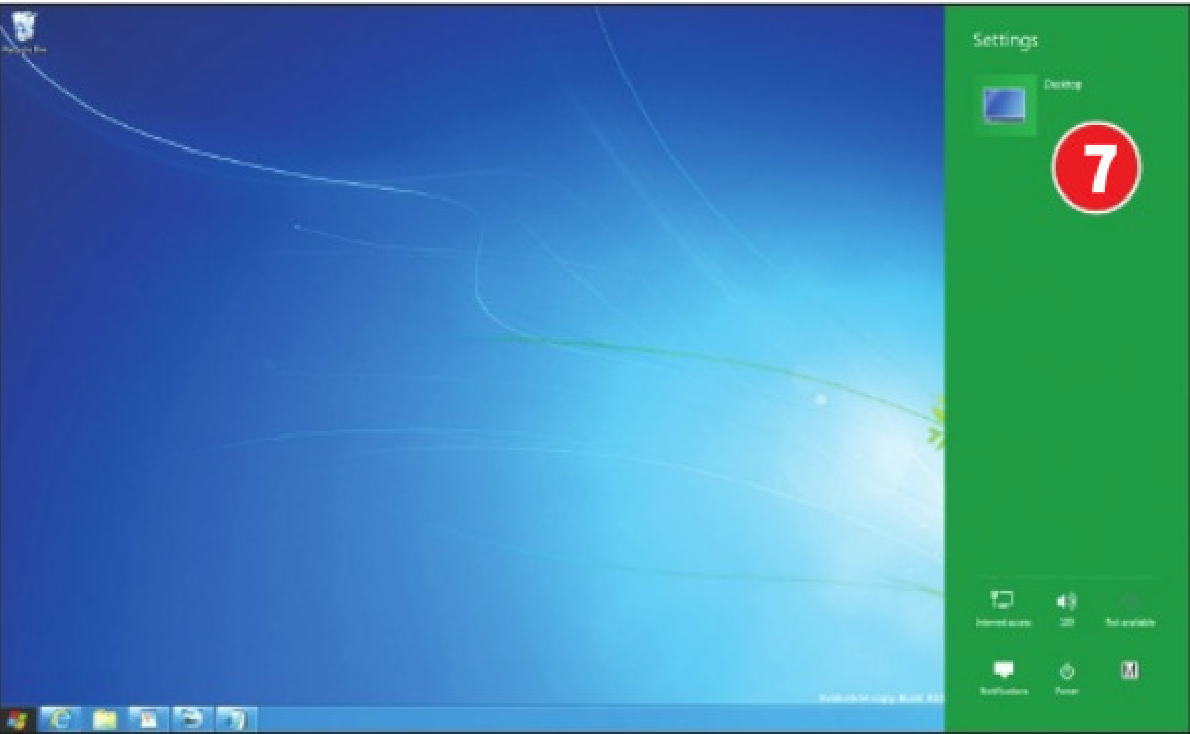


功能条设计得相当隐蔽（左下角）



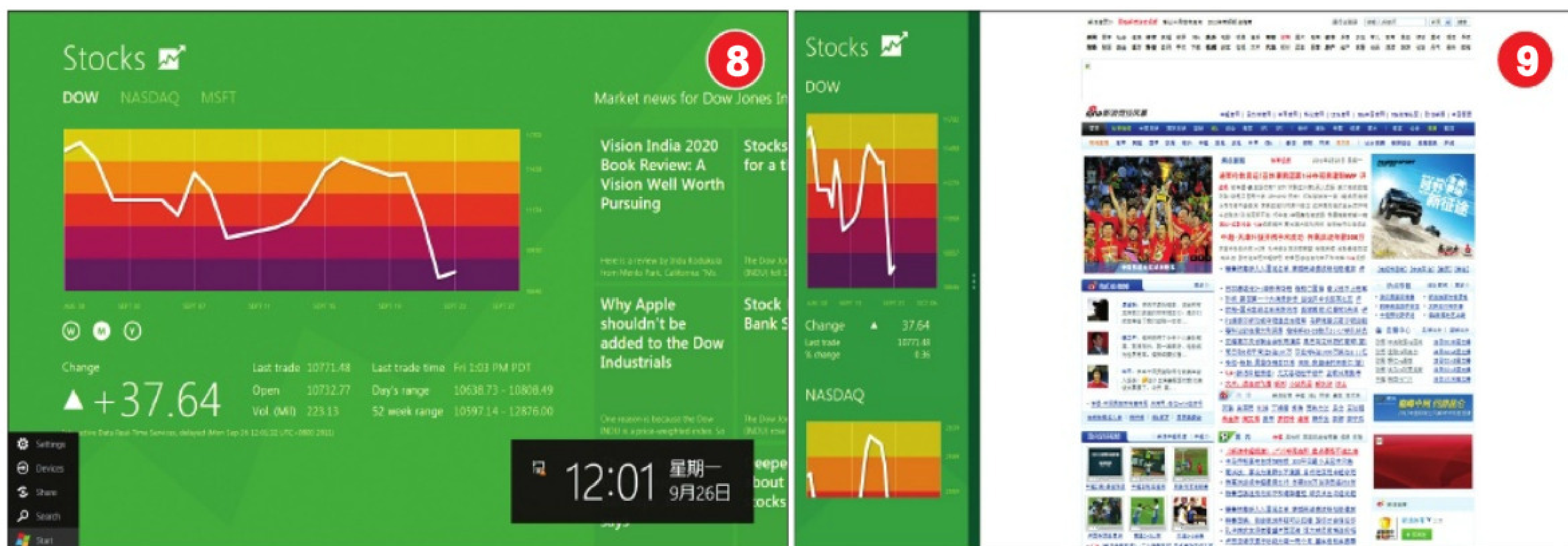
这种设计的好处之一就是减少了误关机操作的概率

其实“Settings”侧边栏功能菜单是Windows 8必不可少的部分，在不同的操作界面和支持Metro UI的软件里，都能通过“Settings”打开当前软件的设置选项，甚至在经典的Windows桌面下同样也可以，不过这时候用户得依靠“Win+I”快捷键“召唤”它出来（**图7**）。对于Windows 8来说，快捷键的操作远比鼠标来得便捷，甚至可以说将会是必不可少。例如用户打开一个Metro UI风格的应用软件后，想要切回到桌面怎么办？如果依然用鼠标指向左下角，然后滞留几秒去等待那个时隐时现的功能菜单，这种没有效率的操作是任何用户都无法忍受的。推荐的做法是点击键盘的徽标键，即可从打开的应用软件



“Win+I”是Windows 8系统中重要的快捷键之一

中立即返回到桌面（图8）；再按一次徽标键，系统则会再次切回到刚才的Metro UI应用软件界面，这种操作是不是很像Windows用户所熟悉的“Alt+Tab”快捷键功能？大量快捷键的使用，老用户对于Windows 8 Metro UI恐怕会有个相对困难的适应过程，很显然这是一种更适用于平板电脑的操作方式，或者不如说Windows 8就是为了平板而生（图9）。

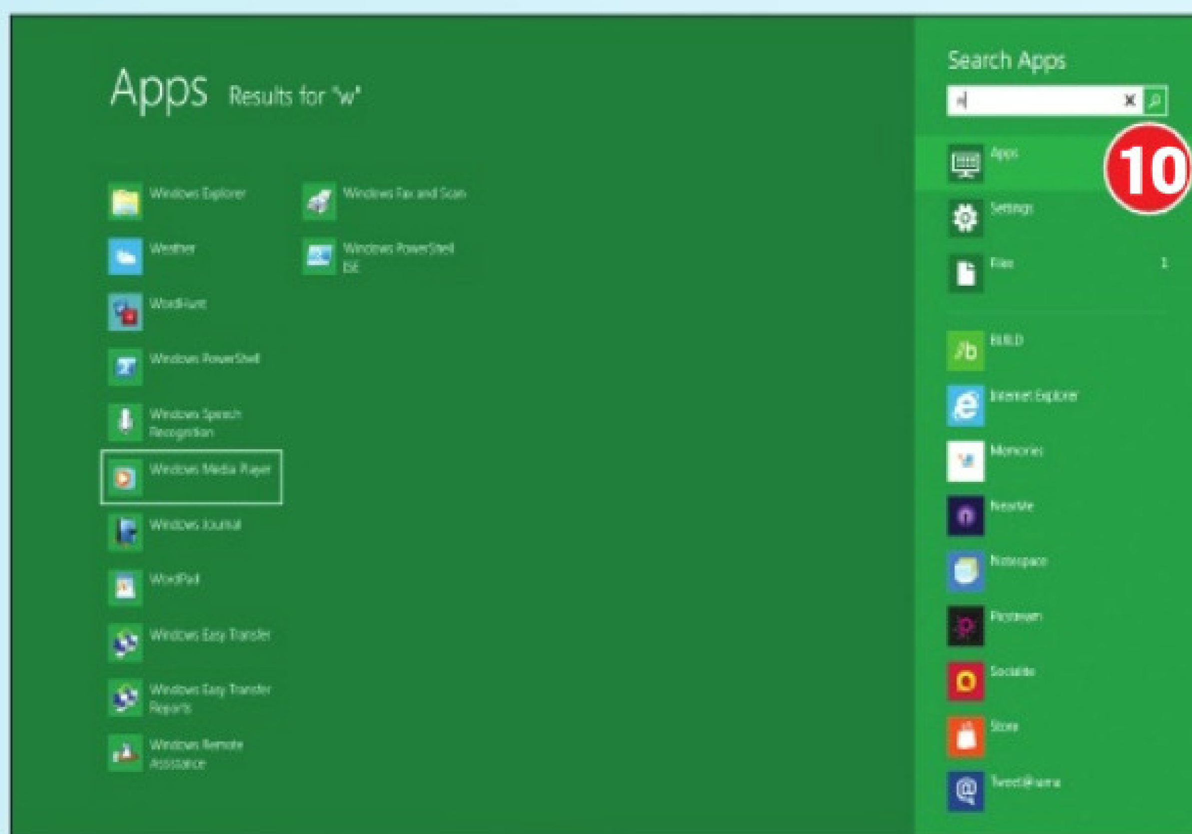


键盘的徽标键与左下角的“窗口”按钮功能相同　　如果Metro UI在平板电脑上运行又会是怎样的效果？

无处不在的“图钉”功能

上文的Metro版本IE10中可以轻松将收藏的网址“钉”在Metro开始界面中，如果用户希望在默认集成的Metro风格应用之外，添加更多的应用程序该如何操作呢？以下将说明如何将Windows Media Player添加到Metro桌面中。

在任意Metro界面中将鼠标移到屏幕左下角，等待功能菜单弹出后点击“Search”选项，打开Metro风格的搜索面板。新的搜索面板将搜索内容分为Apps、Settings以及Files 三大类别排列在右侧栏，左边窗口则按字母顺序将内容进行排列（图10）。在左侧找到Windows Media Player图标，用鼠标右键点击，此时屏幕底部会出现选项菜单，选择其中的“Pin”按钮（图11）。使用键盘上的徽标键返回Metro UI桌面，将视图移到最右面，



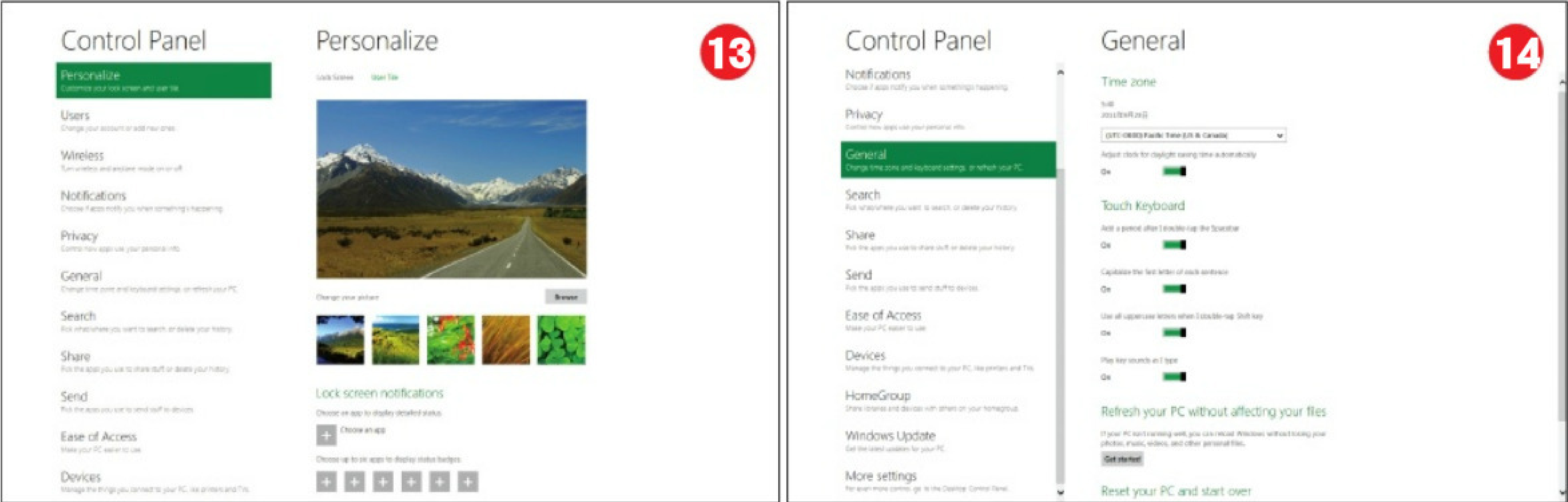
强大的整合型搜索引擎

就可以看到刚才添加的Windows Media Player图标。由于Windows Media Player不属于Metro风格的应用，因此它的样子明显跟其他Metro风格的图标不一致（图12），而且点击后会自动切换到传统桌面下运行。微软显然不缺乏集成更多的Metro风格应用程序的能力，但是现在这样的处理显然会带给第三方更大的利益空间，毕竟在平板电脑市场上微软还没有任何优势与经验。因此全力支持第三方应用的开发，以及内置软件商店这样的新特性是必不可少的。



即使不懂英文都可以猜测出它的功能　　程序以“瓷片”的形式展现在桌面上

Metro UI中的“控制面板”也有较大改变，从形式上而言它更接近于平板电脑的设置方式，即所谓的“Metro-Friendly”接口，通过左右两栏来与用户交互（图13）。很显然此设计同样针对平板电脑而优化，大多都是滑动式的开关样式，用户设置的内容也相对友好。例如“同步电脑设置”选项——即之前的Windows Live ID登陆功能，用户通过简单地选择即可在任意一台Windows 8设备上迅速恢复个性设置（图14）。当用户需要更多的设置选项时，点击菜单项底部的“More settings”即可切换到传统的控制面板界面。

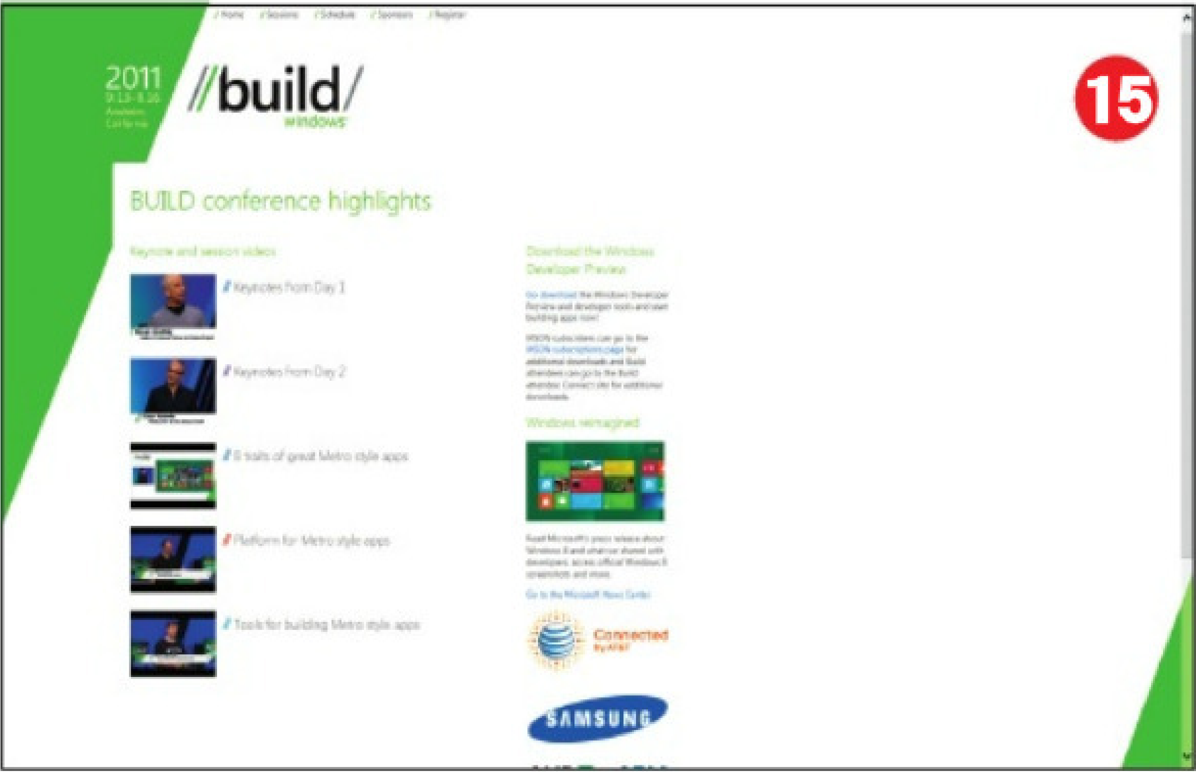


分栏的设计简洁明了　　与传统的选项卡和复选框相比，更加友好与人性化

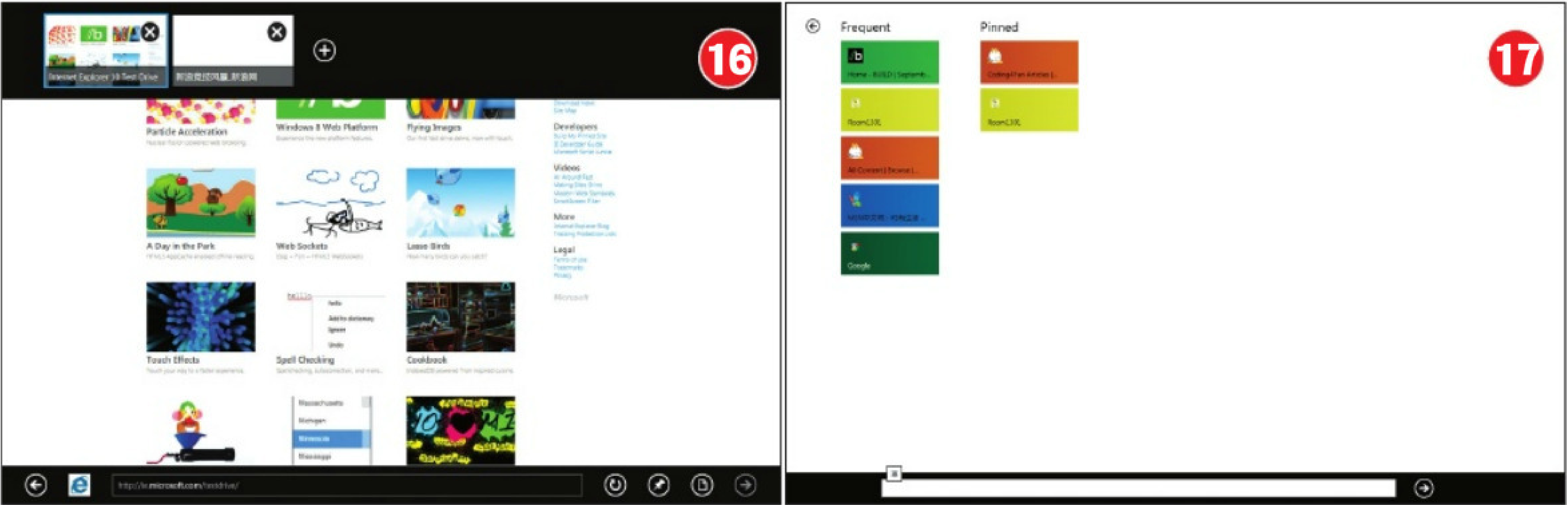
Internet Explorer 10

Metro UI的设计不仅意味着平板风格的界面与操作，随之而来的便是大量Metro风格的应用程序。为了实现这个目标，Windows 8引入了称为WinRT的核心的API，支持使用C/C++、.NET或JavaScript来开发Metro风格的应用。这些应用程序将自动获得硬件加速和高级电源管理的支持。事实上WinRT的API和微软的Silverlight非常接近，因此现有的Silverlight或者WPF应用程序能够以最小的代价移植到新的“Native XAML”库中。

Windows 8的Internet Explorer 10（以下简称IE10）完全阐释了Metro风格应用程序和传统风格应用程序的区别，在Metro UI中打开的IE10展现的是超级简洁的全屏模式：在用户进入网站后，浏览器底部的地址栏会默认隐藏，整个屏幕所显示的全部是网页内容，没有任何一点浪费的空间（图15），这对于屏幕尺寸有限的平板电脑是非常重要的。当用户需要操作时只要在任意位置点击鼠标右键，屏幕顶部就会弹出网页预览框，同时底部显示地址栏，以便用户可以迅速访问已经打开的网站（图16）。如果点击顶部的加号按钮来建立新的选项卡，或者在地址栏输入新网址，IE10会打开一个友好的触控型可视化列表，其中记录了用户经常访问和已收藏的网站，同时拼写检查和网址自动补全功能也可以减少用户的键入量，从而让使用者迅速访问或者收藏新的网站（图17）。地址栏的设计同样遵循简洁够用的原则，

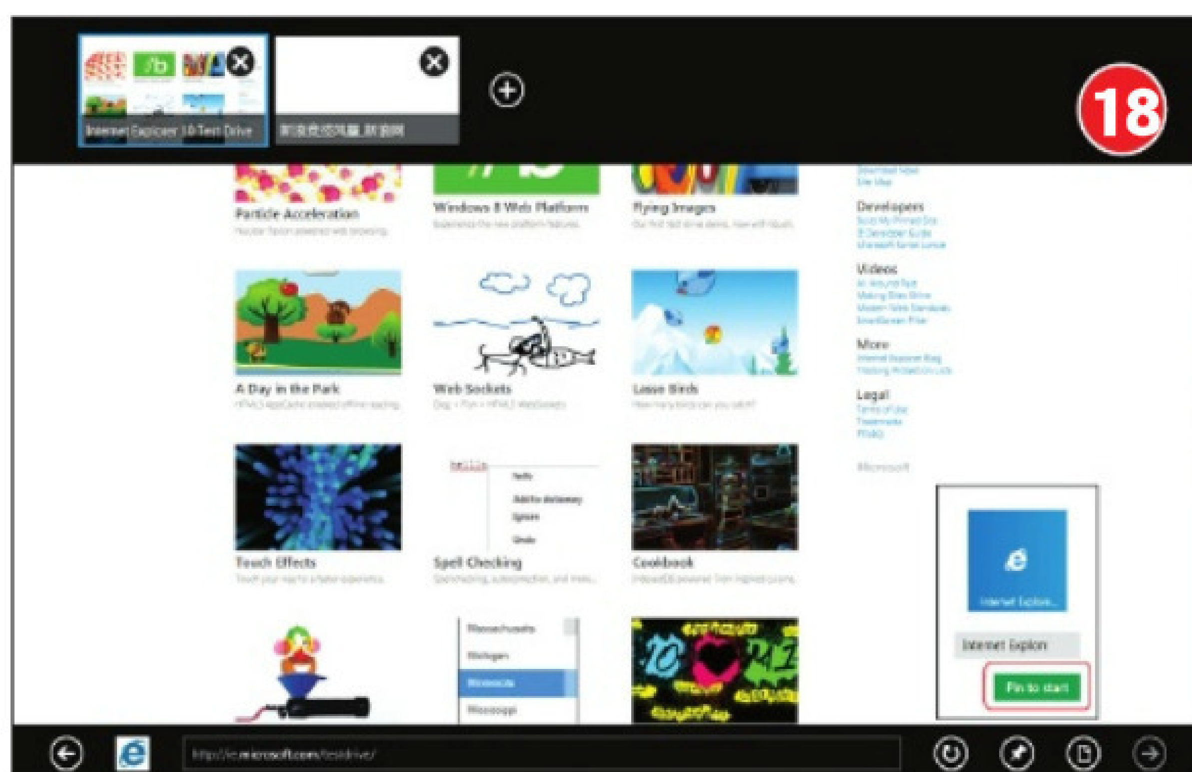


对于平板电脑而言，全屏浏览网页的感觉真是一种享受

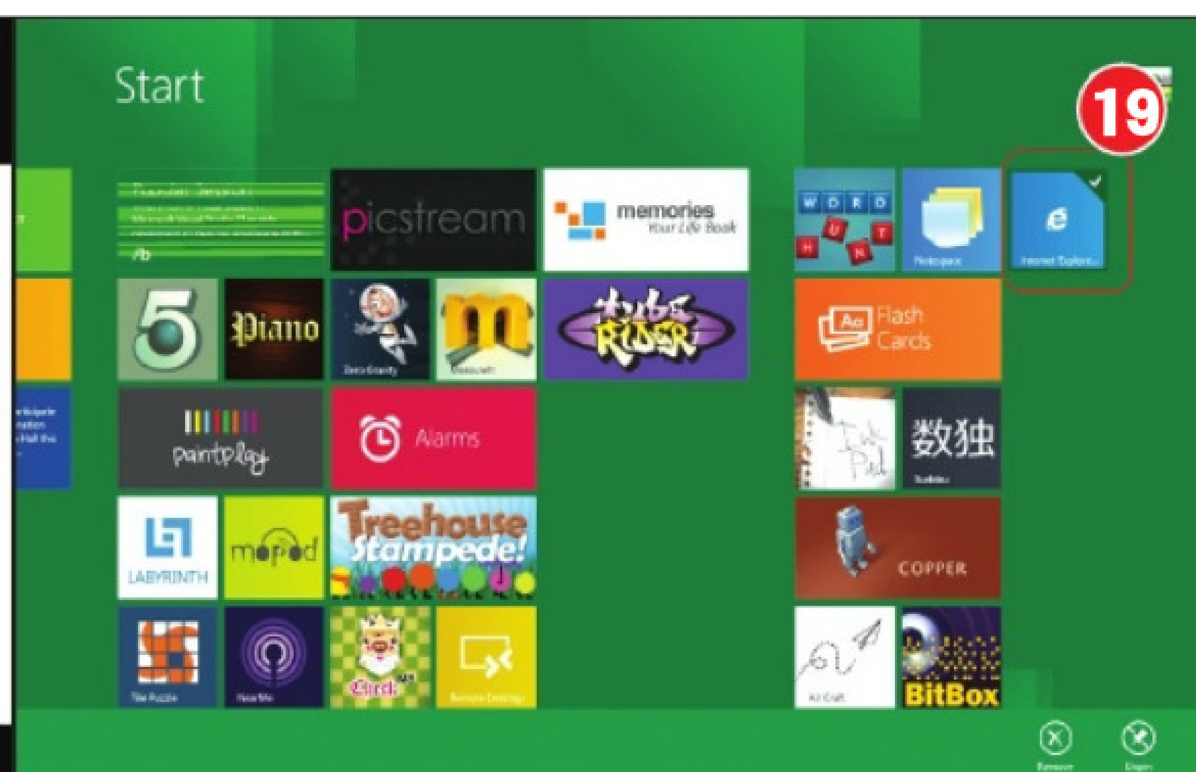


所有功能只会在用户需要的时候才会出现　　新建标签以后不再是空白的屏幕

除了向后按钮、地址框、重新载入、收藏、功能按钮和向前按钮之外，没有更多可以直接操作的功能。值得一提的是，Metro风格的IE10将收藏夹变成了“图钉”的概念，当用户需要保存网址时，点击地址栏上的“Pin”按钮，在弹出的小窗口中点击“Pin to start”（图18），就可以将需要收藏的网站，附加到Windows 8的Metro开始屏幕中（图19）。用户可以使用两种方式来快速访问“钉”在Metro UI中的网站：直接在Metro UI中点击附加的网址图标，或者在IE10中通过上面所说的友好的触控型可视化列表来访问。



足够大的按钮设计很好地为触屏用户进行了优化



如果收藏的网站过多，在Metro界面下管理它们会不太方便

IE10在Metro UI中的变化其实并不仅仅在于外观和操控，还有其稳定性。为何苹果iPhone和iPad在浏览网页时很少崩溃或死机，其最主要的原因之一就是抛弃了Flash插件。Metro界面的IE10显然采用了这种设计思路，目前此版本无法显示网页中的Flash内容（图20）， 甚至其他任何插件都没有在IE10中运行，包括微软自家的Silverlight。这种变动显然是为平板电脑和手机移动设备而设计，由此带来的益处是显而易见的：网页载入速度快、浏览器稳定性高、系统资源占用少而且省电节能。但是用户对于那些不可或缺的插件该如何使用？例如，网上银行的控件程序。微软对此处理得简单而有效：利用Metro UI的IE10的功能按钮，选择其中的“User desktop view”，即可切换到传统桌面的浏览器界面（图21）。在此模式下IE10依然可以运行各种插件（图22），当然也会继承先前IE的各种优点与缺陷。不管怎样这种折中的方案，提供了一种在稳定节能和全能兼容性之间的平衡设计。



暂不支持Flash插件



切换到传统模式浏览（点击右下角弹出按钮）



提示安装Flash插件

相信有的用户读到此处会质疑不支持Flash等插件会影响用户浏览网页的体验。然而苹果iPhone和iPad的市场表现证明实际影响并没有想象中的那么大。一方面是因为平板电脑和手机毕竟属于轻量级设备，另一方面下一代Web开发标准HTML 5的飞速发展，能够让视频、音频、图象、动画，以及同计算机的交互都被标准化，这样Flash原有的多媒体优势

就被大大削弱，而其占用资源巨大、过于耗电、漏洞众多的缺陷会成为主要矛盾，并且大部分网站最终将转化为HTML 5标准是必然的趋势。Metro UI的IE10虽然不支持任何插件，但是跟桌面IE10一样完整支持HTML 5、JavaScript、CSS3和多媒体硬件加速功能。而根据微软的对97,000个网站作出的市场调查所证实，62%的站点已经预设使用无插件和支持HTML 5标准，因此IE10的Metro版本将不仅提供更为畅快和省电的浏览体验，而且在多媒体应用和交互体验上也完全不会逊色于传统浏览器（图23）。



完美兼容HTML 5

信息中心

IE10可以完美展现Metro风格的应用程序设计原则，但不足以诠释Metro的信息联系、流动、交互等其它特性。例如Windows 8系统自带的天气预报、股市行情、RSS新闻等一系列的应用程序（图24），当它们被打开并切到后台运行时，相应在Metro UI中的应用程序图标会用简短的文字显示其主要内容。很显然这就是Windows Phone 7引以为傲的“Live tiles”。不过对于没有接触过Windows Phone 7的用户而言，这完全是一个陌生的概念。

首先要说明Live tiles并不是图标，而是信息和应用的一种延伸，即使应用已经在前台关闭，Tiles仍会给用户留下应用还在运行的印象，会向用户显示他们所关心的信息。我们知道在iOS、Android和Windows Phone 7的“三国杀”之战中，前两者以“App应用程序为核心”的理念拔得头筹；而后起之秀Windows Phone 7则推出完全不同的设计理念，即“信息为中心”，这就是Live tiles的设计初衷。Live tiles也不属于桌面小插件，它有规定的模板，大多只提供简单的文字或图片让系统排版，不能实现复杂的功能，核心只是将信息及时推送到桌面让用户知晓（图25）。

Windows 8的Metro UI支持Toasts和Tiles两种通知功能，Toasts通知可以在任何时刻显示在任何应用程序上方，用户可以忽略它、打开它，或者把它滑出屏幕（图26）。用户可以全局禁止Toasts通知功能，而且他只有一次机会看到Toasts通知，如果用户需要回看错过的通知，那么应用程序就应该更新更为可靠的Live tiles。Live tiles应用可以订阅后台推送通知。这样Windows 8就能在应用没有运行的时候，照样更新其Live tiles。这里务必要说明一个概念，Metro风格的应用程序在不可见的时候将自动挂起，只有当它在屏幕上可见的时才会处在运行状态，这就是为什么Metro风格的应用程序没有关闭这个概念。



漂亮的天气预报Metro应用程序

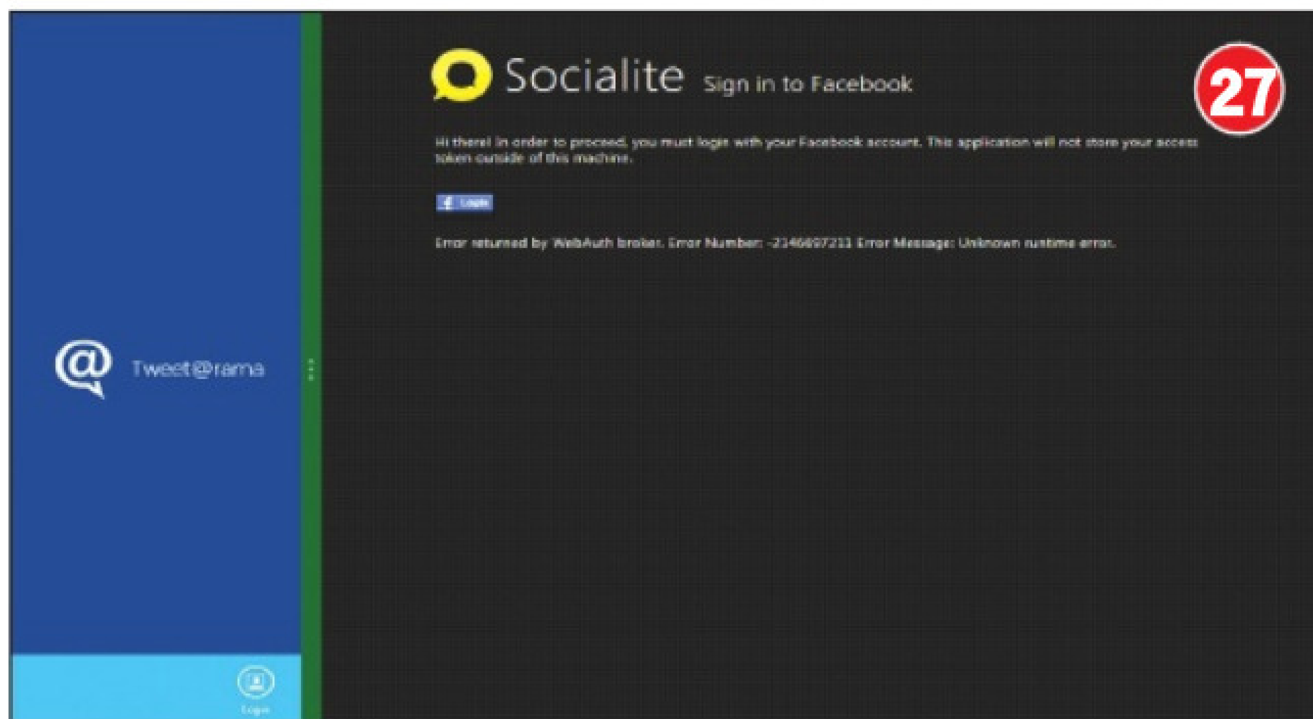


消息推送功能是整个设计系统理念的核心之一



类似智能手机上约会提醒的设计加入到了新系统中

以信息为中心体现的另一个方面是Windows 8融入了云服务和社交网络。Windows 8的应用设置、主题、密码等都可以通过Windows Live账号在不同设备之间进行同步；Windows通讯簿的所有来源，包括社交网站和所有的名片可以通过Windows Live账号共享；用同样的方式也可以共享日历；所有Windows Live账号的用户都能使用Windows SkyDrive。当然也包括集成Twitter、Facebook等社交网络并使用Live tiles在后台推送通知（图27）。



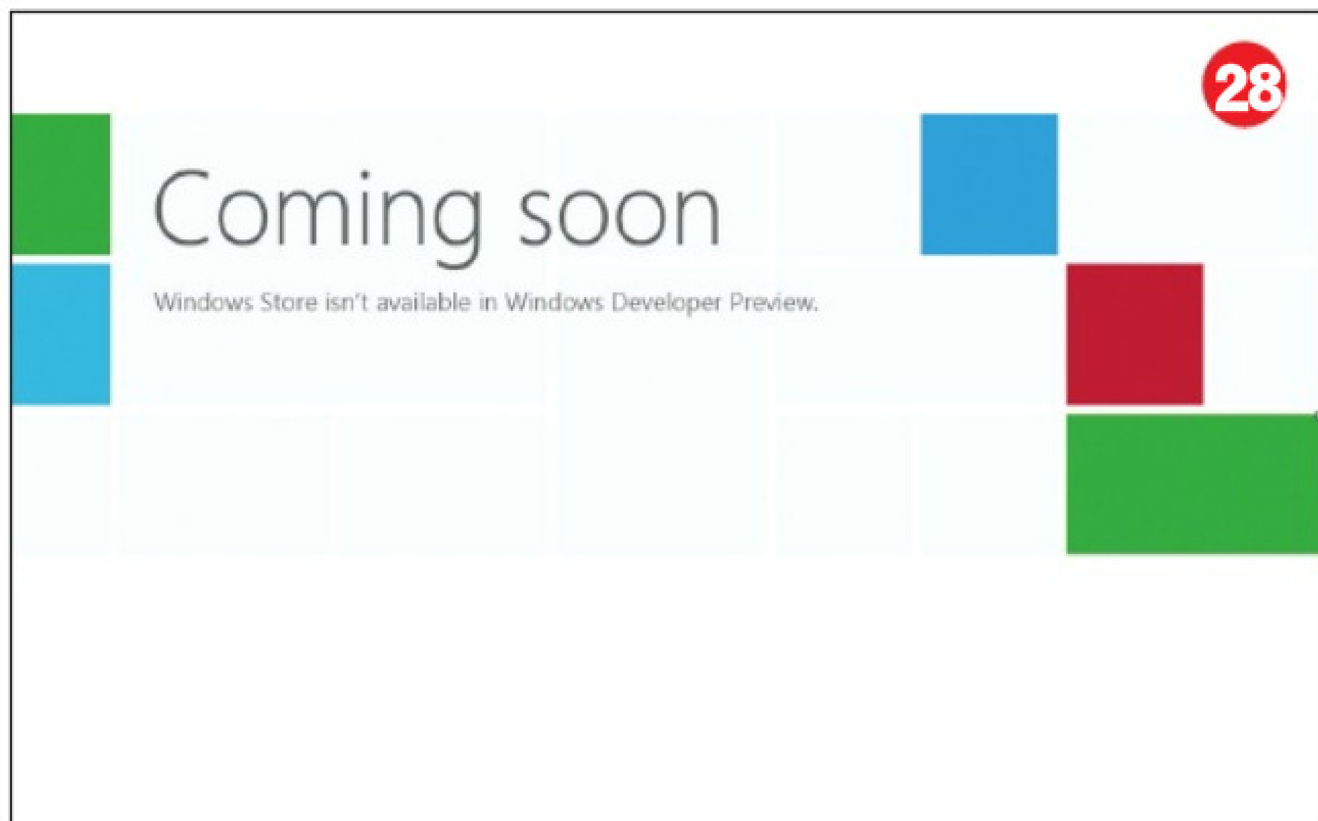
相信在本地化之后，会有更多大家熟悉的社交网站服务

其他新特性

除了用户界面的更新，Windows 8还集成了众多的新特性，以应对现如今的平板电脑市场。

1.集成Windows应用商店

这是又一条站在成功者肩膀上的决定，尽管这个功能在Windows 8开发预览版里被阉割，不过还是可以清楚地看到，Windows 8应用店将命名为“Windows Store”而非“Windows App Store”（图28）。Windows Store将为消费者提供各种免费和付费应用，可以像苹果用户一样从应用商店下载。应用程序许可的技术方面由商店本身处理，用户界面只是显示基本信息，如产品价格和是否有试用期等。提供Windows商店的应用程序需要认证，用来验证的工具将交给开发者，这样开发者在正式提交前就可以测试和改正错误。Windows Store应用程序本身使用JavaScript编写，使用了WinRT API，但是应用商店并不局限于Metro风格的应用，传统的Windows程序在商店里也可以见到。



正版化的推行进程任重道远，尤其是对于国内用户

2.支持ARM芯片架构

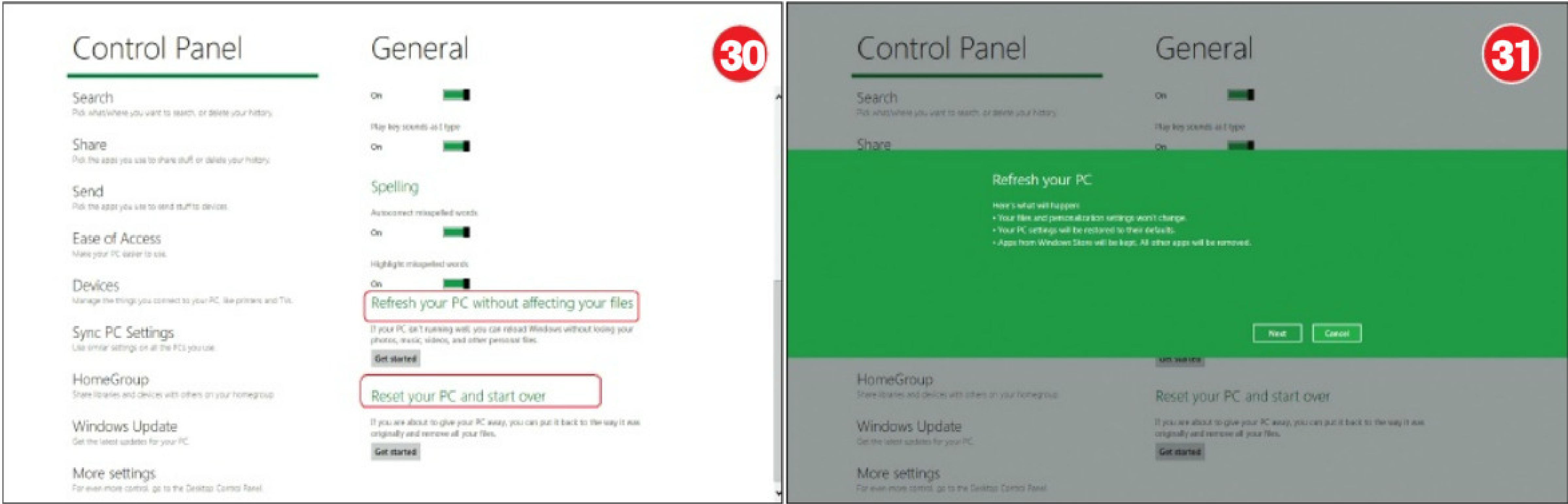
另一项技术层面的系统重大特性，是Windows 8不仅仅能够运行在我们所熟悉的x86 CPU上，而且还能够在基于ARM处理器的单芯片系统构架中运行（图29）。这个新特性完全就是为平板电脑和智能移动设备而设计的。不过需要强调的是，Windows 8对于ARM的支持是仅仅只是系统本身的支持，并不是说两种平台的软件就可以跨平台使用。桌面版Windows 8将在英特尔和AMD生产的X86架构上运行，而Windows 8平板电脑使用的是ARM芯片，将不能支持任何X86架构的软件。不过借助Windows 8的跨平台特性，软件开发商能够轻松对程序进行转化，从而充分利用多平台硬件的优势。Metro应用的优点是可同时支持x86和ARM架构，可实现底层自动交叉编译，在电脑和手机平台间轻松转换。例如程序从Silverlight升级到Windows 8仅仅只需调整十几行代码；而从Windows 8迁移到Windows Phone甚至只需要额外添加一两行代码即可轻松完成。当然这个跨平台的使用，是以牺牲桌面平台的功能为前提的，对于开发者而言大量传统的API是不可能立刻抛弃，因此Windows 8的跨平台应用仍然取决于时间和市场。



相信在平板电脑上运行Windows 8的日子已经不远了

3.Windows Restore

Windows 8增加了系统重置（Windows Restore）功能，它并不同于以前的系统备份还原功能，而是被分为刷新（Refresh）和复位（Reset）两种命令（**图30**）。如果使用刷新命令，系统将会删除除个人信息和设置之外的内容（**图31**），其中计算机的设置将会恢复初始默认状态，只有从Windows Store中获取的应用程序才会被保留下来，其它任何应用都将被删除，这显然是用来应对病毒入侵之类的系统问题。而复位命令则要简单得多，它将彻底清理电脑，删除个人信息，机器返回到出厂设置，就跟刚买来时一样，类似于一键还原的操作。当然它还原的是厂商所预先设定的基准镜像，因此也就无法保留任何用户的应用程序了。不过微软有一个命令行工具可以定制基准镜像，支持添加应用程序到标准镜像，如Microsoft Visual Studio或Microsoft Office等软件。

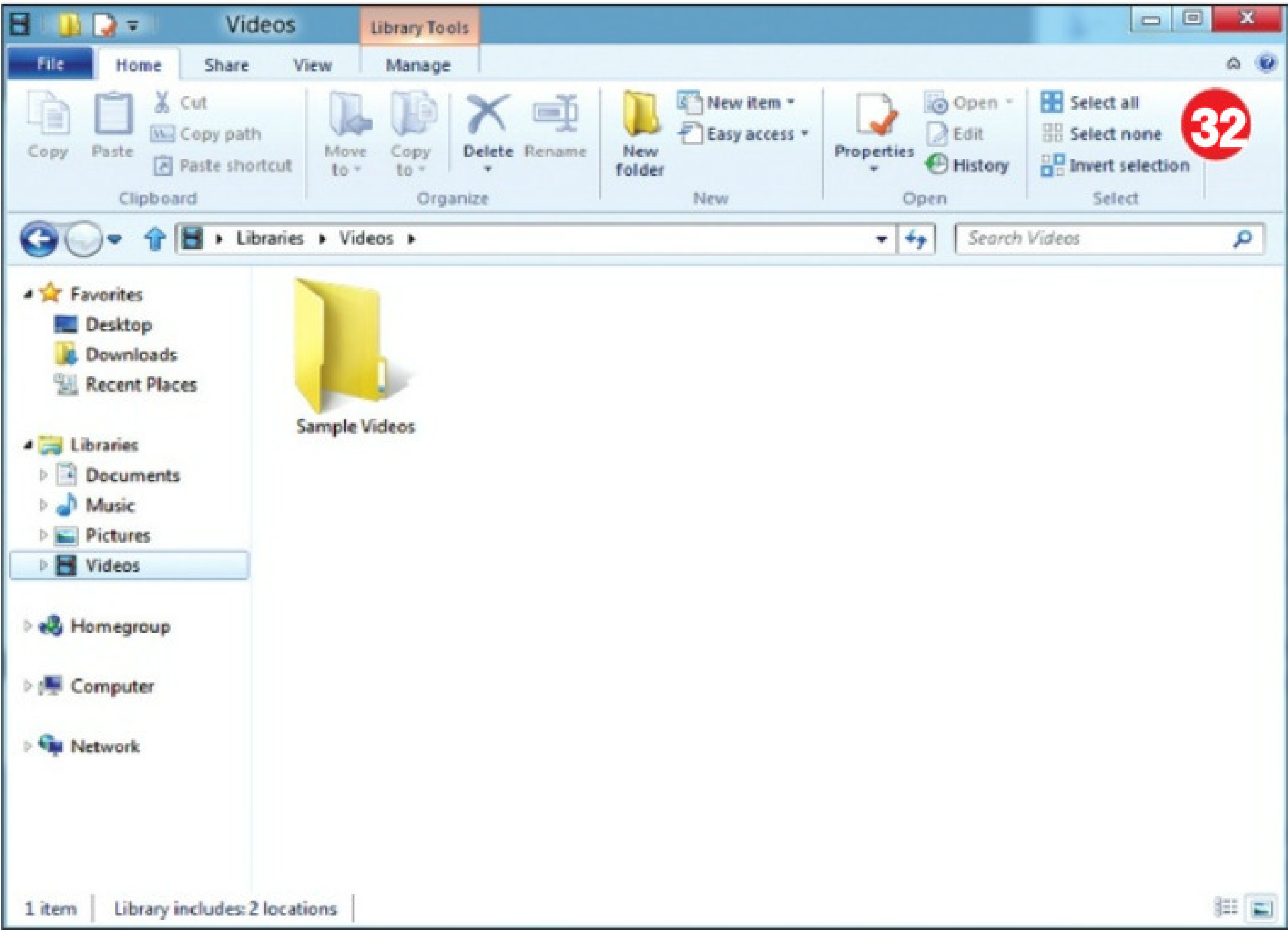


刷新与复位功能也是吸取了移动终端操作系统的优点

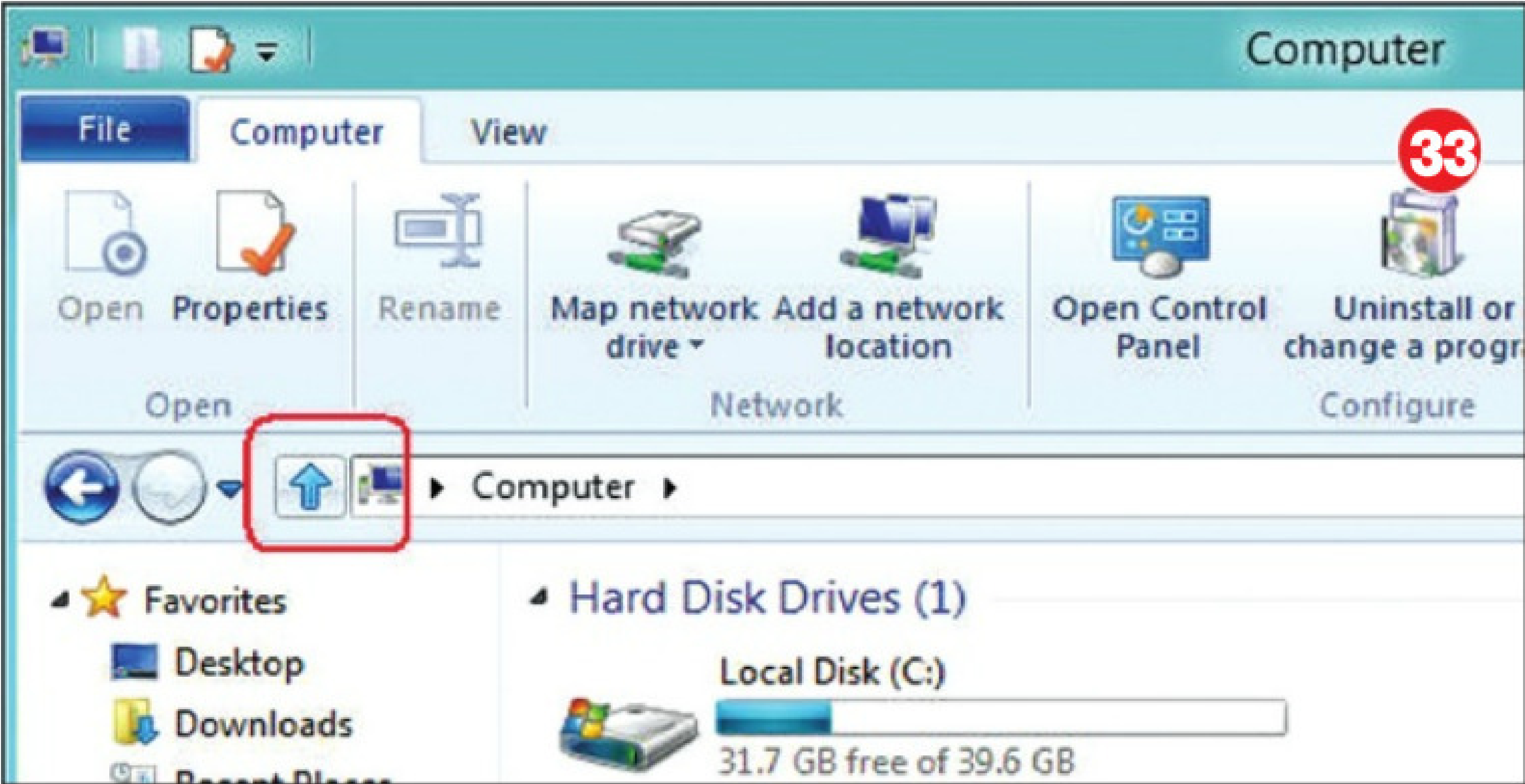
虽然有了方便的刷新功能，但是也不能疏忽日常的安全防护

4.资源管理器的变革

虽然它被放置在Metro开始界面中，但是Windows 8的资源管理器属于传统的桌面软件，不过其外观也发生了极大的变化。与Microsoft Office 2010系列软件一样，新的资源管理器采用了Ribbon（功能区）界面，将各项操作功能以图标形式直接放置在界面上（**图32**）。其实对于资源管理器这种功能有限的应用，Ribbon对于传统的键鼠操作并没有太大的帮助，但是对于平板电脑的触摸操作而言，大图标和图标之间扩大的间距，能帮助用户的手指轻松定位。想象一下使用手指在传统的Windows层叠菜单下选择功能有多么痛苦，所以资源管理器采用Ribbon界面就显得顺理成章了。这种提升触摸操作体验的设计被大量应用在新的资源管理器中，例如消失了很久的“向上”操作箭头，鼠标固然可以直接点击地址栏的文件夹名称区块就能快速访问每个层级的文件，但是如果碰到名字特别长的文件夹时，使用触摸定位就会让人抓狂，这时候使用向上的小箭头才是最简单易行的解决办法（**图33**）。再比如“File”菜单下的“Open command prompt”功能选项，这是许多用户经常用到的功能。在新的资源管理器中，只需用鼠标轻轻一点就能轻松在命令行中打开此目录下的CMD控制台，免去了大量的键盘

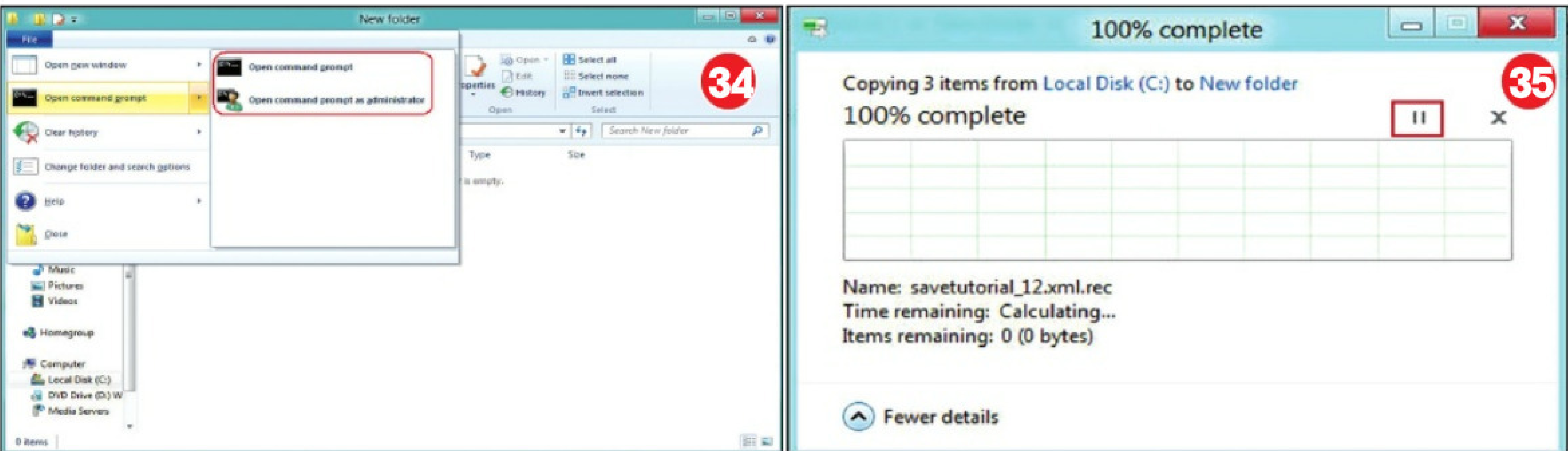


全新的资源管理器更像是一款专业的第三方程序



为触屏用户优化的操作体验涉及系统的各个角落

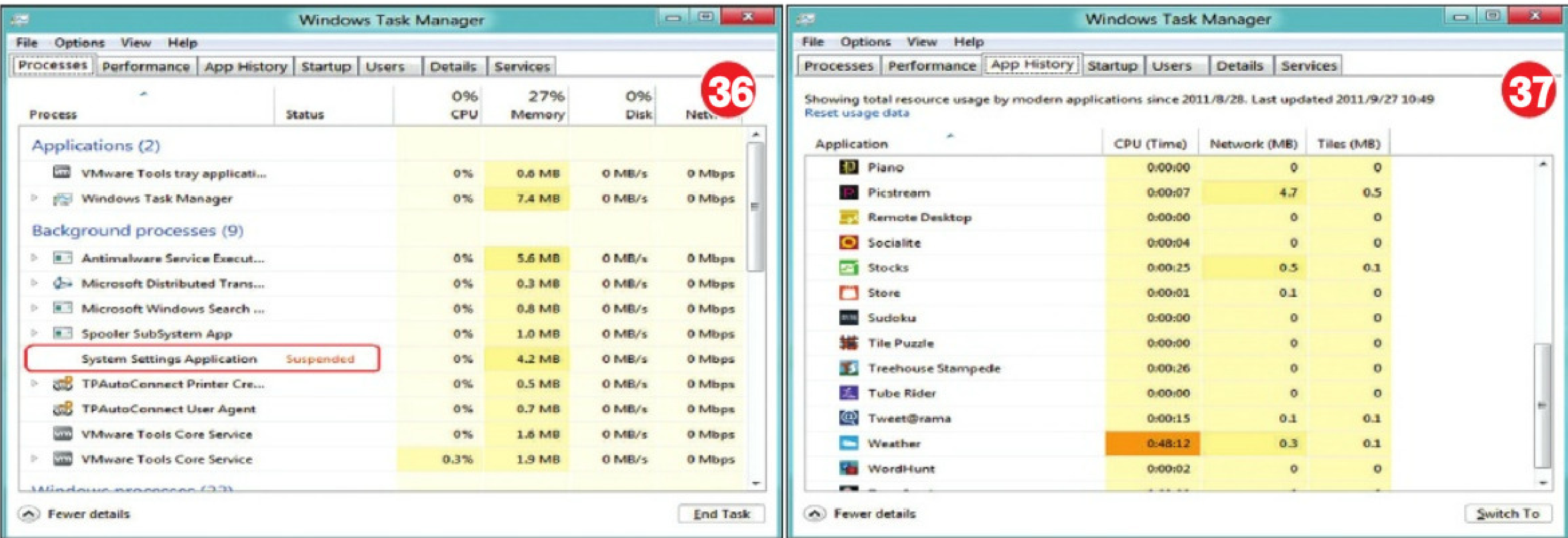
输入，即使是触摸操作也很简单（图34）。更有意思的是复制与粘贴功能，不仅能够看到实时的传输速度，比较特别的是还提供了暂停移动文件按钮（图35）。总的来说在Windows 8中即使是传统的桌面应用软件，其设计的原则仍然是以方便触摸操作为准，尽量减少需要鼠标那样高精度的定位操作，以及减少键盘的输入量。



是不是有些Liunx操作系统的影子？　　暂停传输功能将有效控制硬盘多任务读写的效率

5.不一样的任务管理器

新的任务管理器同样是为触摸操作而改进的典型代表，它将所有的进程显示分为“Process”和“Details”两列，Process列中运行的进程被又分为3种，即正在前台运行的“Applications”、在后台运行的进程“Background processes”以及操作系统的后台服务进程“Windows processes”。这样的划分方式即使是普通用户也能够清楚3种进程区别，其中Background processes甚至能够显示Metro应用被挂起的状态（图36），这使得用户对进程的管理变得更加的简单和轻松。“App History”则是任务管理器针对于Metro风格应用的另一个全新设计，仔细观察在这里显示的都是Metro风格的应用，App History的作用就是记录这些应用所占用的CPU时间、网络带宽以及Tiles占用的大小，如果是以Metro应用为主的平板电脑用户，这样的统计数据是非常有意义的，能够让用户追踪到哪些Metro应用耗能又费电，从而改变使用方法提升平板电脑的续航时间（图37）。



全新的任务管理器更加强大　　这对于那些有“洁癖”的用户实在是一个福音

6.混合启动

混合启动（Hybrid Boot）是Windows 8最重要的特性之一，虽然Windows开发者预览版将相关的设置屏蔽了，可是每个用户都能感受到混合启动所带来的冲击。比如说安装Windows 8开发者预览版的大多数用户都会发现他们的开机异常迅速，基本上只须10秒以内系统就能启动到Metro界面。原因就在于微软在关机功能上做了“手脚”：当用户需要关机的时候，实际上是在利用Hybrid Boot的高级休眠功能，即使用户完全切断了电源，Hybrid Boot依然能够工作，这样计算机的重启速度就会得到大幅提升，这对于平板设备和智能手机设备来说是梦寐以求的。Hybrid Boot技术实际上源于之前的混合睡眠技术，两者不同之处在于混合启动仅仅只是休眠系统的核心文件，并不需要保证应用程序的状态和工作环境，因此这个非常小的休眠镜像加载是非常快的，主要取决于硬盘的读取速度。

结　语

Windows 8的出现打破了以往桌面Windows的传统，第一次将整个屏幕全部用于显示应用程序的内容，默认没有窗口边框、菜单、工具条等等我们已经习惯的东西。应用程序内的功能被藏在沉浸式的“应用程序条”里面，当用户需要的时候才滑入视野范围，新的Metro体验可以用快捷流畅来形容。从技术层面上而言，Windows 8跟Windows 7不会有什么本质区别，其有限的更新也完全是围绕着Metro应用的核心展开。如果用一句话作为结语，那么就是——Windows 8，只为平板而生。P

掌控局域网
两款网络监控软件详解

■河南 安静的好人

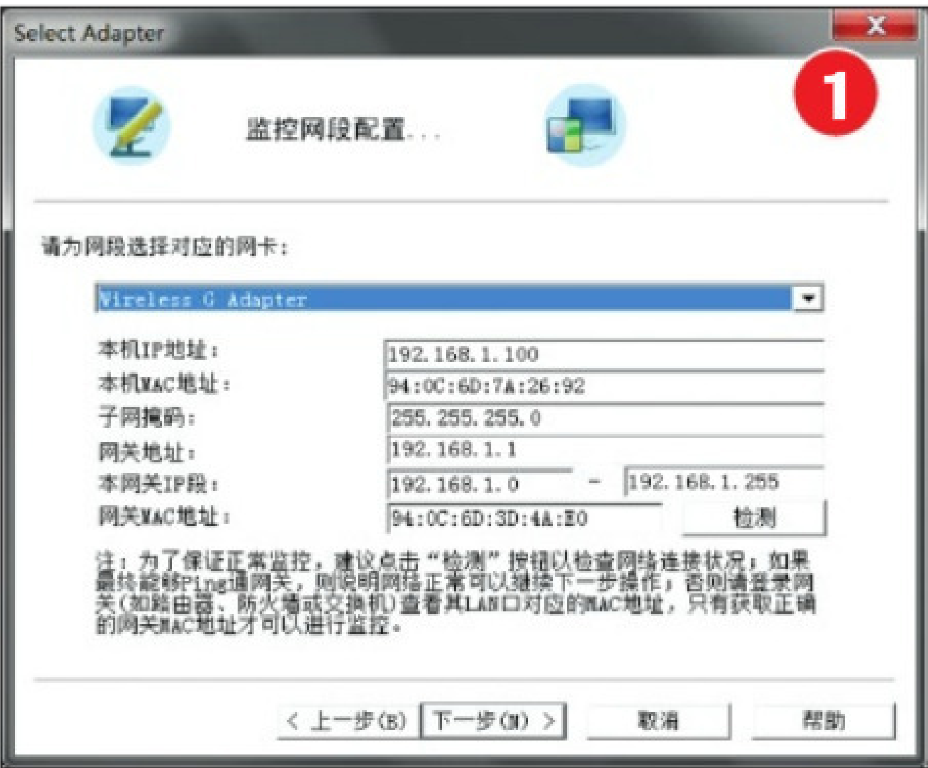
关键字：局域网 监控 聚生网管 P2P终结者

编者按：在公司、家庭或者宿舍等局域网环境中，我们都要面对多台电脑监管的问题。比如，对方在线看视频或下载文件时严重影响网内其他电脑网速等情况。限于我国目前的网络接入技术，带宽的严重不足使这一问题更为突出。在这本期我们就详细介绍2款局域网监控软件——聚生网管和P2P终结者，相信网络管理者在了解了它们之后能够更加合理地使用带宽资源，为大家服务。

聚生网管

一、安装与使用

以聚生网管2011试用版为例，下载完毕后点击“LanQos”进行安装，中途会提示安装WinPcap软件，点击下一步安装即可。第一次运行时需要设定监控网段，点击“新建监控网段”，网段名称默认并选择本机网卡，随后相关网络信息会自动出现（图1），完成后首界面会出现网段提示，双击进入软件主界面。



在“总控制台”选项卡中使用“主动引导模式”（一般不要选择其他模式，否则可能无法监控）并点击“启用网络控制服务”。进入“主机列表”选项卡，点击“扫描网络主机”，这样局域网内所有电脑的IP、计算机名、上传下载速度、MAC地址等信息都会显示出来（图2），管理员可在每台电脑上添加“主机说明”方便以后管理。列表中蓝色图标表示正在运行的主机，黑色图标代表电脑关机或正在重启，进行多次扫描可以即时查看局域网内电脑的最新状态。点击“全部控制”按钮后，除本机（控制机）以外的其他电脑都将受到聚生网管软件控制。



二、主要功能详解

1.断开网络

在列表中选择某台电脑点击“右键→断开选中主机公网连接→永远断开”，那么这台主机会立即停止与外网的连接。如果之前有运行即时通讯类软件，则依旧会显示在线，但已经无法发送或接收任何信息（过一段时间会变成离线状态），但该主机仍然可以访问路由器设置页面。

2.限制聊天

聚生网管可以通过设置策略来限制即时通讯类软件的使用。点击“策略设置→新建策略”，输入策略名称后在“聊



天限制”标签中勾选“启用聊天控制”和要禁止的聊天软件（**图3**）（正式版还可以限制阿里旺旺、Skype和飞信等更多的程序）。完成后回到列表中，在某台电脑上“右键→为选中主机指派策略”，选择刚才设置好的策略名称即可生效（**图4**）。此时受控电脑在使用受控聊天软件就时会出现“连接服务器超时”的提示（**图5**）。

3.限制网页

在“编辑策略”的“网络限制”标签中选择“启用WWW访问控制”和“禁止访问WWW”就能让被控端在打开网页时出现“找不到服务器”的错误。管理员还可以根据需要“启用禁止访问时的反馈页面”自行编写受限提示，并可以预览效果。软件同时也提供了更为灵活的白名单与黑名单规则，如果不想让用户访问某个网站，就可选择“应用限制规则来访问WWW”，在“激活自定义网址列表控制规则”后边选择黑名单方式（**图6**），点击编辑，输入要禁止的网址即可。

4.限制普通下载

对于一般的HTTP、FTP下载方式聚生网管能够轻松控制，在“普通下载限制”标签中选中相关项并输入禁用的文件扩展名即可（扩展名必须输入否则无法限制）。在测试中发现被控端使用任何浏览器软件均无法正常下载，唯独迅雷软件“逃过一劫”。

5.限制迅雷

由于迅雷采用特殊的P2SP（Peer to Server & Peer，即点对服务器和点技术）下载技术，“普通下载限制”功能对它无可奈何，而且试用版的聚生网管功能有限，只能阻止酷狗和eMule软件，不过我们可以使用一个折中的方法来限制迅雷下载。在“带宽限制”标签里将“公网宽带限制”“发现P2P下载时自动限制带宽”和“精确控制带宽”选项打勾，上行、下行带宽都设为较低的数值（推荐“<10K”）（**图7**）。经测试被控机上网浏览速度正常，同时可以间接封杀迅雷下载。

6.其他功能

聚生网管可以对某台主机进行流量控制（可按照总流量或上下行流量分别设置），超过总流量时会自动断开该主机的外网连接；可以检测出局域网内其他电脑是否安装有聚生网管、P2P终结者等软件，检测时先在“总控制台”选择“停止网络控制服务”，然后在“安全管理→网络安全检测工具”中进行检测（**图8**）。如果发现相关软件，会提示“某IP正在运行攻击软件或嗅探软件”。

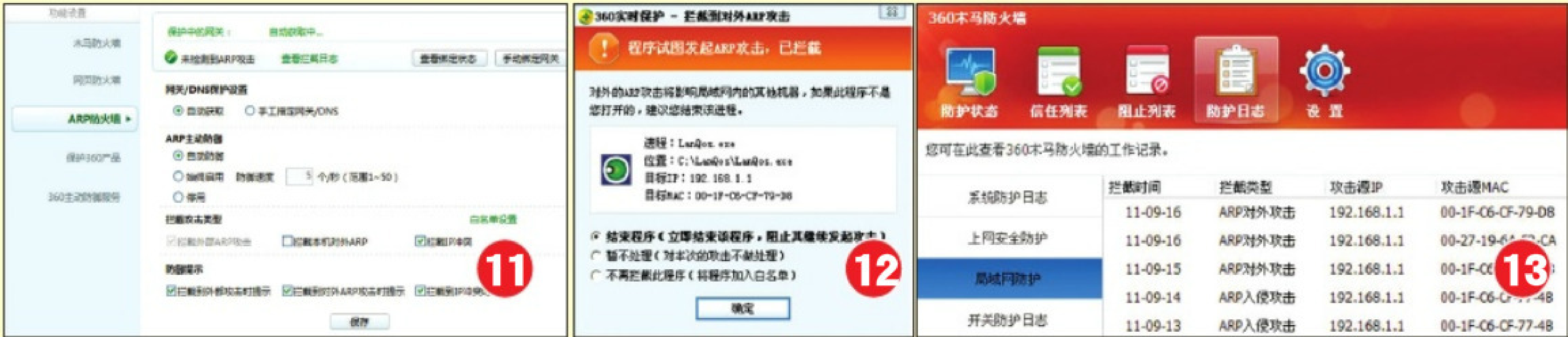
三、屏蔽聚生网管

聚生网管的强大功能和便捷操作想必大家都见识到了，但是在软件世界中“矛”与“盾”往往是同时存在的，如果用户不希望被聚生网管软件所控制，最快捷的方法是开启360安全卫士软件的ARP防火墙功能，第一次使用时程序会自动安装组件并重启电脑，之后聚生网管对你的一切限制将失效，在其列表中显示的该电脑的上行下行速度始终为0，同时被控端的ARP防火墙也会检测出受到攻击的提示框，并能显示出控制机的IP地址和计算机名（**图9**）。其他防火墙类软件，如“彩影个人防火墙”同样也能够轻松摆脱聚生网管的控制（**图10**），但卡巴斯基等杀毒软件在默认设置下无法实现。

提示

1.如果局域网内安装有多个聚生网管，那么试用版之间可以相互控制；而正式版可以在“安全管理→网内其他运行记录”中强制试用版软件退出。需要注意的是控制机的IP最好固定，如果发生改变，则需要重新建立一个监控网段才能正常使用。

2.如果控制机本身安装有360ARP防火墙，那么管理员可在木马防火墙的“设置→入口防御→局域网防护→拦截攻击类型”中，将“拦截本机对外ARP”对勾取消（图11），这样控制机既可以防御来自其他电脑的控制操作，又能够操纵其他电脑。如果选中该选项，那么本机使用聚生网管进行监控时，会弹出360防火墙的“拦截到对外ARP攻击”的提示（图12），可以选择“不再拦截此程序”从而将监控软件加入到白名单使其正常工作。另外在360防火墙的“系统防护日志→局域网防护”中可以清楚的看到本机拦截的ARP记录（图13）。



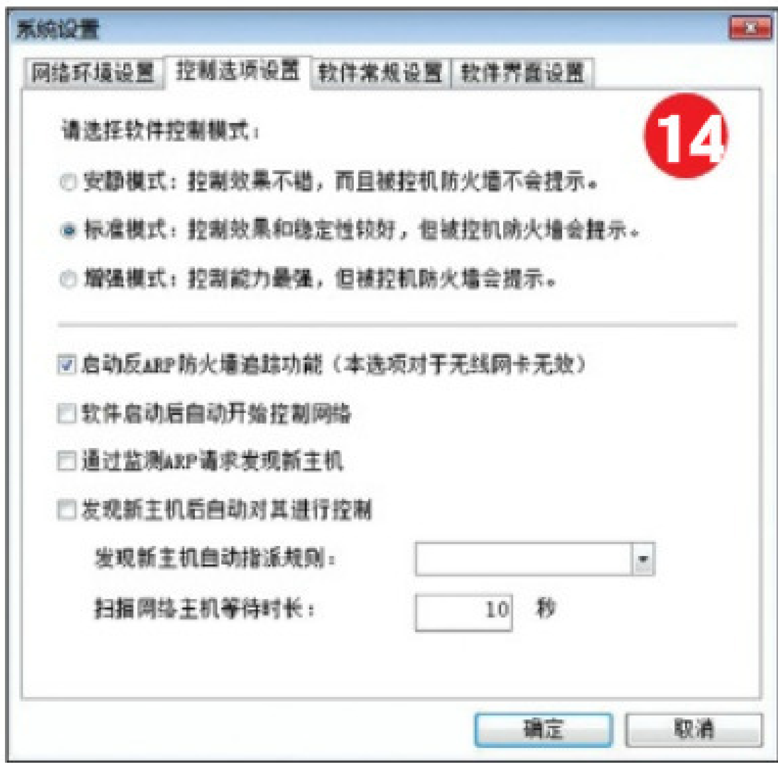
P2P终结者

P2P终结者同样是一款优秀的网络管理软件，可以有效控制局域网中BT、电驴等大量占用带宽的应用。第一次使用时同样需要设置网段和网卡，点击“智能检测”即可自动识别，随后选择“启动控制”和“扫描网络”，在网络主机列表中就会出现局域网内所有电脑的相关信息，其基本功能和实现方法与聚生网管一致。下面简单介绍一下它与聚生网管软件的不同之处。

1.控制规则较为严格与复杂。新建规则后必须按步骤对带宽、P2P下载、即时通讯等选项全部进行设置，如果用户想针对某一项单独添加规则就会较为繁琐。

2.用户在断开某个被控端的公网连接时必须同时为其指定控制规则，否则被控端仍能正常联网（类似软件Bug）；另外被断开公网的主机将无法进入局域网中的路由器设置页面。

3.在P2P终结者的“高级选项→控制选项”设置中，可以看到有安静、标准和增强3种监控模式（图14）。经测试，在安静模式下P2P终结者无法控制局域网内其他电脑；在标准和增强模式下，与聚生网管不同的是，被控机的360ARP防火墙将无法阻止P2P终结者的控制，而且不会弹出被攻击提示窗口。但是彩影个人防火墙依然能够有效阻止来自监控软件的控制操作，甚至P2P终结者高级选项中的“反ARP防火墙追踪”功能都会失效。



4.局域网内不允许多台电脑同时监控，如果另一台主机试图运行第二个P2P终结者，软件会提示错误“请过一段时间后重试”。此时首先运行P2P终结者的主机过一段时间之后会提示“管理时间较长需要退出”，程序结束后，第二台监控主机就能正常使用了，管理员可以通过软件上方的“提升管理权限”功能来解除上述限制。

监控原理解析

聚生网管和P2P终结者都是以WinpCap软件为基础，它是一个免费公开的软件系统，能够为网络应用程序提供底层环境支持从而直接操纵网络通信，例如原始数据包、用户定义规则过滤数据包和统计网络通信量等数据。事实上除了这2款监控软件，很多网络工具都离不开WinpCap的支持。

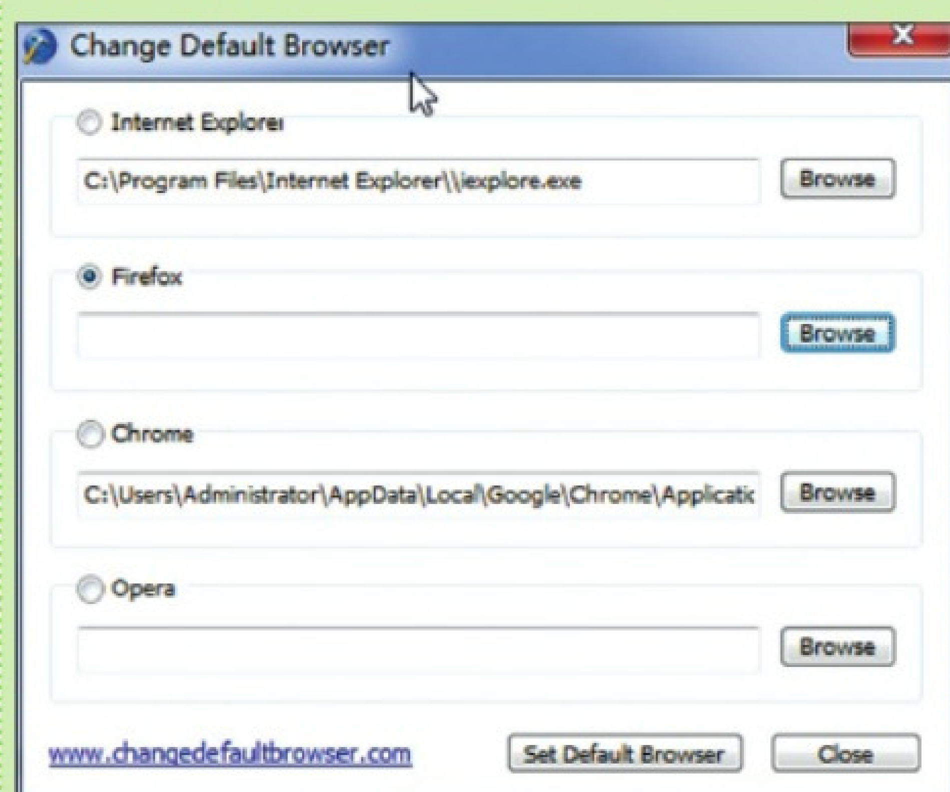
从监控的技术角度来说，这2款软件使用的是ARP欺骗方法。ARP协议工作在网络底层，能够将网络层的IP地址转换为数据链路层的MAC地址，不同主机间的通信实质上就是依靠这个唯一的MAC地址来确认对方。监控软件首先将控制机伪装成网关（一般局域网为路由器），这样局域网内所有的通信就会经过控制机，控制机将数据包加工进行二次转发，达到诸如伪造目标电脑的MAC地址造成数据包找不到对方主机，以实现断网的效果。可以看出聚生网管和P2P终结者在监控过程中会不断地在局域网上向其他主机发送ARP数据包，这就不可避免地会加重局域网路由器和控制机的处理负担。

了解了监控原理以后，用户还可以使用双向IP/MAC地址绑定的方法真正有效避免这2款软件的监控。首先要在路由器中绑定本机的MAC地址，不同的路由器具体设置方法不同，一般可在“DHCP服务器→静态地址分配”中进行绑定，然后在CMD命令行下执行“arp -s 路由IP 路由MAC地址”，这样就完成了双向绑定。设置完毕后路由器根据规则会与真正的主机进行通信，本机的任何网络数据也不会掌握在监控机的“魔掌”中了。



如果笔者要给现在使用的电脑软件来个排行榜，那么浏览器肯定是运行时间最长的软件，几乎从开机到关机就不曾关闭过。而你知道现在的几大浏览器最新版本是什么吗？首先说说IE，在Windows 8开发者预览版中，它的版本是10，也就是说从1995年至今共经历了10个版本；与之相比的Opera也开始于1995年，至今共12个版本；而诞生于2002年的Firefox才刚刚拥有了第7个正式版本号；最牛的要数Chrome，从2008年发布至今，最新的开发者版本号就达到了16！这也许是Google要赶超其他浏览器的一个秘密宣言吧。

■小众软件 大笨钟



更改系统默认浏览器——Change Default Browser

□大小：627kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.changedefaultbrowser.com

系统默认浏览器的唯一作用就是当你要打开诸如HTML、SHTML、XHTML等这些文件或超级链接时，系统会自动打开默认浏览器进行浏览，这也就成了所有网页的第一入口，所以几乎所有的浏览器都有将其设置为默认浏览器的功能。这款Change Default Browser软件可以让你方便的在几款主流浏览器间切换默认浏览器（如IE、Firefox、Chrome和Opera），而且不需要打开这些它们。虽然浏览器自带该功能，但有时候系统并不能完全切换到默认的设置，Change Default Browser就可以完美解决。

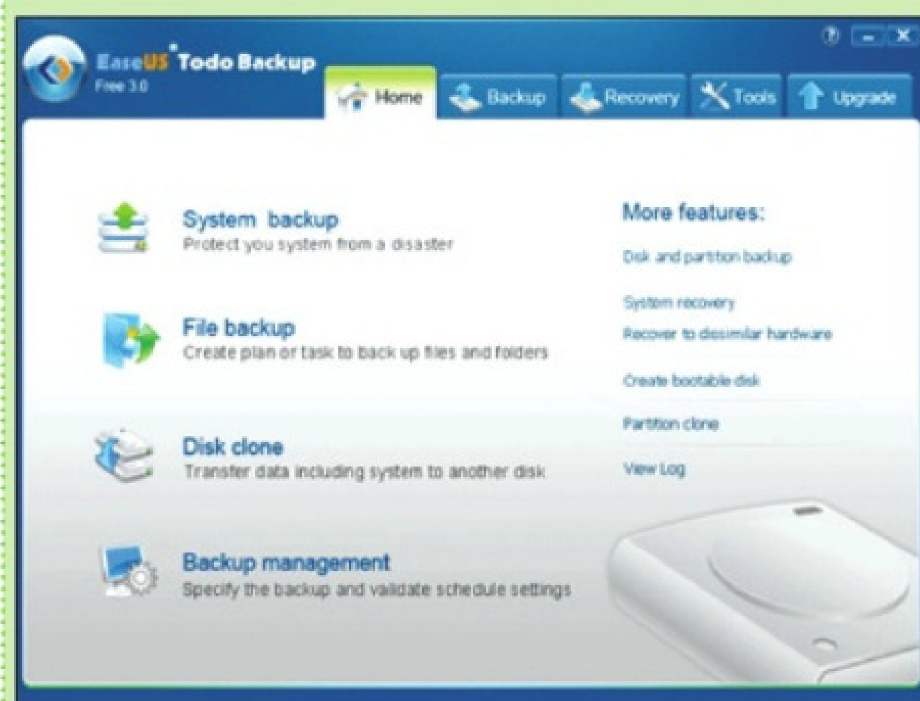
强力密码恢复工具——Advanced Password Recovery

□大小：1.2MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.ghacks.net/2011/09/26/advanced-password-recovery-for-windows

Advanced Password Recovery是一款针对Windows系统及常用软件的密码恢复工具。首先支持在登陆状态下，对系统中其他用户撤销密码、修改密码以及账户禁用操作（注意：不能将所有账户都禁用，否则无法进入系统）。其次支持找回其他软件密码，包括主流浏览器、MSN Messenger、Live Messenger、Yahoo! Messnger、Google Talk、Miranda和GAIM密码等等，以及查看各版本Windows和Microsoft Office的序列号。如果电脑使用Windows自带的无线网络管理工具连接网络，还可以找到所有已保存的无线网络密码。此工具堪称强悍，请合法使用。



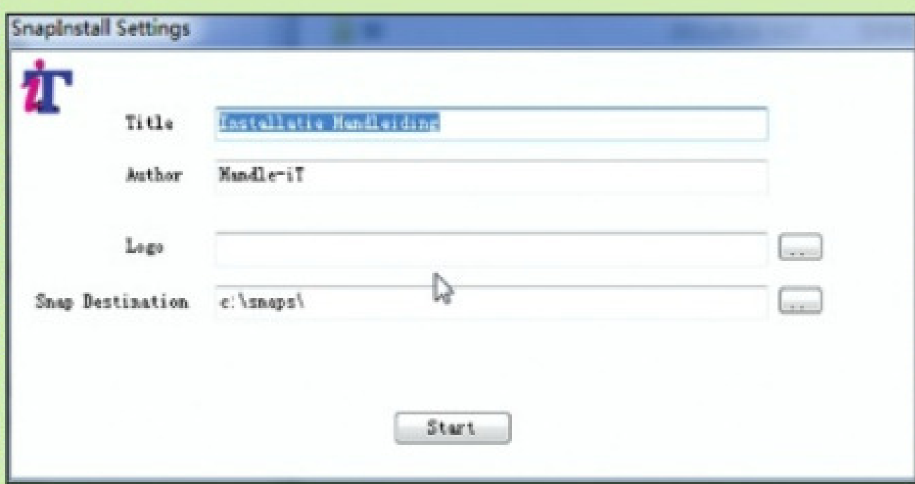


支持增量备份的系统备份工具——EaseUS Todo Backup

□大小：89MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.todo-backup.com/business/free-backup/screenshots.htm

EaseUS Todo Backup是一款系统备份工具，支持一键备份系统，包括系统文件以及安装的程序。每次备份均可创建计划任务，可精确到小时、天、周和月份。备份类型有完全备份、增量备份、差异备份和排除备份，其中增量备份会比较上次备份后新增的文件，并以增量的形式备份；而差异备份则只备份修改后的文件，可有效节省磁盘空间。EaseUS Todo Backup还自带了几项实用工具，包括启动光盘创建、查看镜像以及磁盘工具等，总之这是一款强大而又操作简单的备份工具。俗话说硬盘有价数据无价，还请珍惜数据勤劳备份吧。



连续截图工具——SnapInstall

□大小：4.6MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.handle-it.nl/products/99-snapinstall.aspx

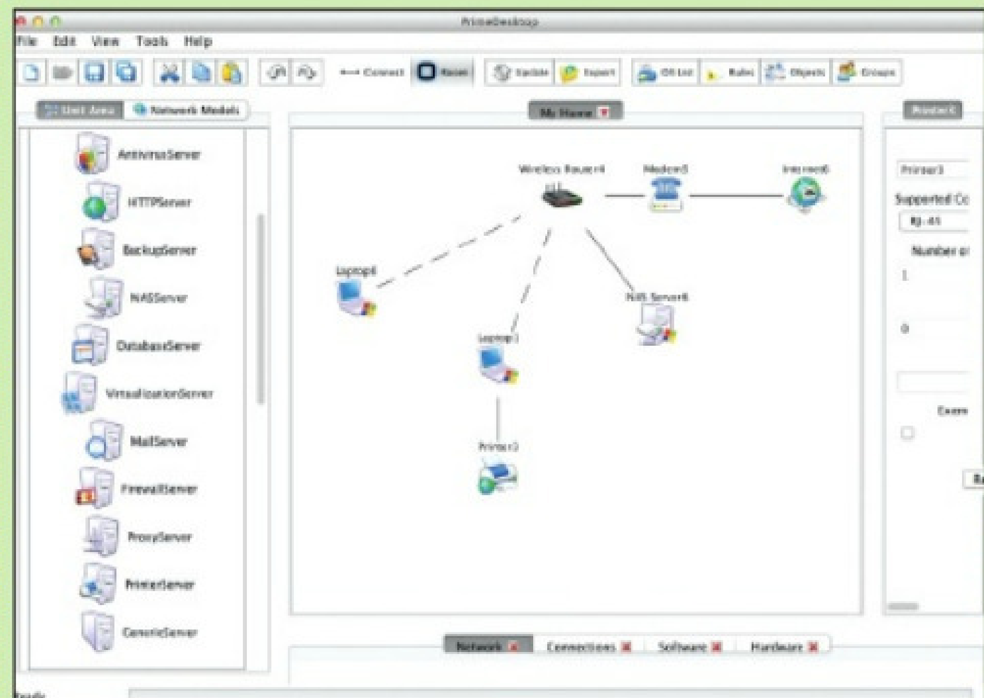
说起截屏方法，键盘上的“Print”键最为方便，按下之后只需将剪贴板上的内容复制到“画图”上就可以了，但如果你想截取一系列画面，又不想中断其他操作，那么SnapInstall肯定合适你。运行后会首先要求输入标题、作者以及选择Logo地址和截图保存地址，点击Start后SnapInstall就开始在后台工作了。之后在任意情况下只需点击鼠标滚轮就会自动截取全屏。SnapInstall会在系统托盘里提示截图成功信息，当全部完成后选择“Create PDF & EXIT”选项会提示是否保存为PDF文件，确定后每一张截图将按照时间顺序添加到PDF文件中，并且都会带有前面输入的标题、作者以及Logo信息。

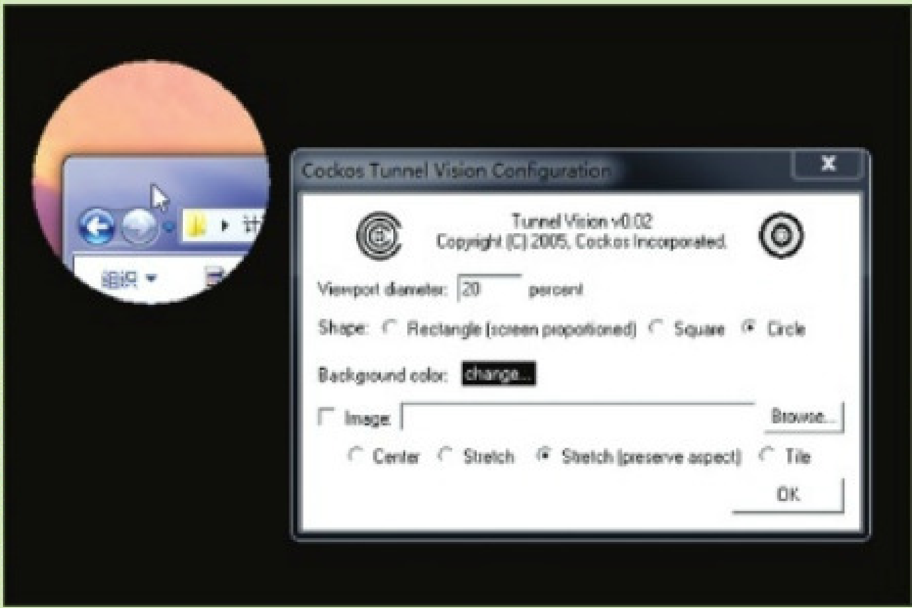
自己绘制网络拓扑图——Prime

□大小：4.48MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://sourceforge.net/projects/prime

Prime是基于Java环境的一款网络拓扑图绘制工具，如果你了解一些网络基本知识或者学习过CCNA/CCNP等认证，那么对于这款软件就比较容易理解了。Prime中有4种设备：计算机终端（台式机、笔记本等）、服务器（NAS文件服务器、代理服务器等）、外部设备（打印机、扫描仪等）以及网络设备（路由器、交换机等），你要做的只是将这些设备按照设计图拖入绘图区，然后将它们用线连接起来即可。对于设备的管理，可以详尽到CPU型号、硬盘大小、IP地址以及安装的操作系统等等，为的就是详细地将网络结构描绘出来，适合专业人士。





遮挡部分屏幕——TunnelVision

□大小：30kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.cockos.com/tunnelvision

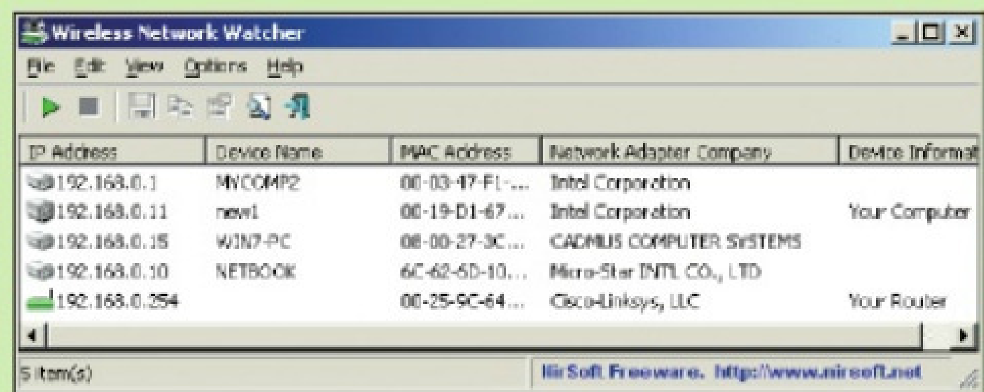
如果你经常使用PPT做演讲，一定遇到过观众被屏幕上其他内容分散注意力的情况，使用TunnelVision就可以遮挡一部分不想在大屏幕上出现的区域，为你“化险为夷”。TunnelVision支持3种形状：圆形、正方形和长方形，可任意调整区域大小以及选择背景颜色和背景图片。首次运行时会遮挡大部分屏幕，这时需要将鼠标移动到系统托盘进行设置。TunnelVision仅仅遮挡屏幕，并没有其他任何“副作用”，不过设置的区域过小可能就要“摸黑”操作咯。

无线网络守望者——Wireless Network Watcher

□大小：223kB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.nirsoft.net/utils/wireless_network_watcher.html

Wireless Network Watcher是一个无线网络扫描工具，它可以扫描你所加入的无线热点，告诉你目前有哪些计算机或者设备连接到这个网络上，并且会详细提供它们的IP地址、设备名称、MAC地址和网卡生产商等信息。并不是所有管理者都会到无线路由器的设置页面查询是否有人盗用无线网络，而Wireless Network Watcher很简单地将这一切以列表的形式显示出来，提供了极大的方便。如果发现不认识的设备，就要考虑是不是被盗用了，给你的无线网络设定一个强悍的密码吧。

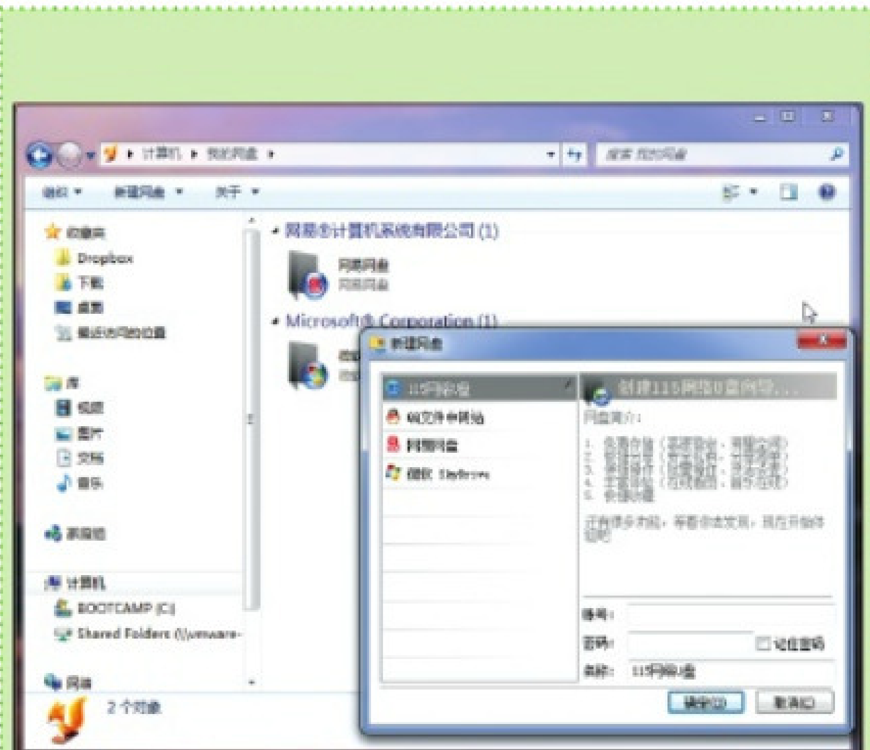




手机市场马上又有大战要爆发了，首先iPhone 5即将遥遥领先各种新机；而Android系列的国产手机商们也开始发力，比如说小米和华为。最近爆出的几张华为手机的高清图片让笔者眼前一亮，虽然依旧有着很浓厚的iPhone气息，但已经算国产机里面比较漂亮的了。Android让国产手机商彻底解放了生产力，相比于山寨机，它们的功能更加强大，着实有着当年Windows横扫桌面计算机市场的功力。在手机越来越电脑化的今天，我们还有机会远离它吗？ ■小众软件 大笨钟

网盘本地管理专家——AsLocal

□版本：1.0 □大小：500kB □授权：免费软件 □作者：cguage □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://aslocal.com □下载注册：http://aslocal.com/download.html



随着互联网越发深入生活，U盘都已经快没有了用武之地，网络硬盘很快就要将本地U盘“革命”了。这些网络空间要么纯网页界面，要么需要安装客户端，如果拥有多个账号，使用起来相当麻烦。AsLocal网盘本地管理专家通过将多种网盘集成到“我的电脑”中，与本地资源管理器无缝连接，让使用网盘和使用本地磁盘一样方便，目前支持网易网盘、腾讯中转站、115网盘和Skydrive 4大主流网络硬盘。使用非常简单，安装后会在“我的电脑”中出现一个名为“我的网盘”图标，双击进去填入选择好的网盘账号、密码即可。很快在“我的网盘”中会出现刚刚设置好的网盘并以文件夹形式存在，可对其进行新建、复制、移动以及删除等操作，而这些操作将同步到网盘中。

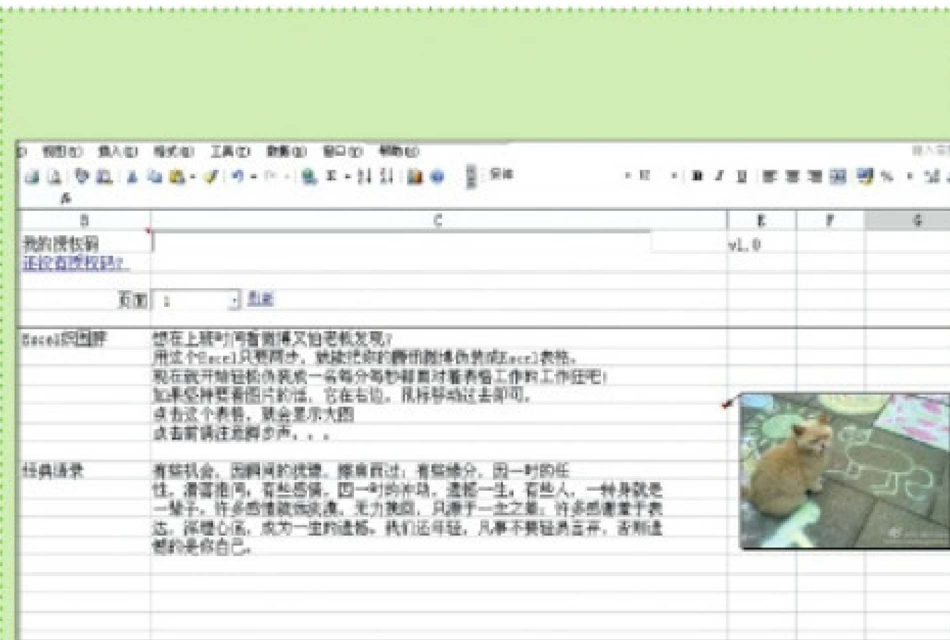
点评：AsLocal网盘本地管理专家可能对许多读者来说会非常实用，但目前仅支持4款网盘还显得有些单薄，希望作者在今后的版本能添加更多的网盘。

微博无处不在——Excel玩微博

□版本：1.0 □大小：980kB □授权：免费软件 □作者：丁丁 □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://t.qq.com/Odin691697
□下载注册：http://d-softs.com/qqweibo/app/welcome.htm（腾讯微博） http://d-softs.com/sinaweibo/（新浪微博）

微博火了，老板瞎了，员工都在上班时看微博没人干活了！这不新规定上班时间不可以上微博，否则扣工资。可是每天面对枯燥的Excel表格以及一大堆数字怎么能让人开心？Excel玩微博可以拯救你！首先运行下载到的XLS文件，点击“还没有授权码”会打开微博登陆界面，登陆后会显示一长串字符，再回到Excel表格，输入刚刚得到的“咒语”，你就可以在Excel下看到正在更新的微博信息了（目前这个版本还需要手动刷新才能看到最新消息）。除非有人一直盯着你的屏幕，否则谁会发现一个整天上班用Excel看微博的人呢？

点评：老板键的存在证明猫捉老鼠的游戏永远会没完没了。Excel玩微博这个小玩意再次说明了这个道理，当然这也向我们展示了Excel的强大以及你想不到的种种应用。



网页显示模拟利器——模拟屏幕浏览器

□版本：1.0 □大小：657kB □授权：免费软件 □作者：duanl □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.yuneach.com□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/117910.htm



从很多互联网统计数据来看，宽屏产品差不多已经普及了，但对于网页设计者来说，哪怕只有1%的特殊用户也是要争取的。而在设计网页的过程中，很难顾及到所有屏幕的显示情况，这款模拟屏幕浏览器就能很容易地观察到网页在模拟不同宽度浏览器下的样子，并且可以截图。它默认自带了几种常用的宽度，你也可以自定义，而且切换速度很快，推荐给做网页设计的读者们。

点评：现在想要在市场上买到普通屏幕的显示器还真是需要寻找一番，而宽屏这几年则是遍地开花。家中的显示器也越来越赶超电视机的尺寸，动不动就是27寸。模拟屏幕浏览器可以很好地帮助开发者解决网页宽度显示问题，说到底也就是解决了最终用户的问题。



“Android系统耗资源，怎么看都不如iOS”，笔者的一位朋友前几天如实说道。从某种角度来讲，他的看法有一定道理，同样是800MHz Cortex A8处理器和512MB内存，iPhone 4使用时的流畅度要优于不少同配置的Android手机。除了系统性能的差异外，iOS自带软件的高优化度也是主要原因。由于各手机厂商对系统的定制方式不同，内置软件的“素质”也有很大差异，Android用户若不仔细挑选一下软件，使用时的确会觉得系统很慢，如果你不知道如何选择，还请多多关注这个栏目吧。

■辽宁 马卡

急速短信软件——盘丝消息

以“最快＋免费”为卖点的“盘丝消息”是Android系统上的一款知名优秀的短信软件。与许多同类软件相比，它的运行速度和稳定性有着明显的优势，例如窗口设计简洁、动画效果干净利落、运行时极少发生崩溃现象等，完全可用来替换手机厂商定制的短信软件。

虽然软件体积小巧，但功能并不弱。点击“Menu”后注意屏幕下方，你能找到用来切换显示模式的按钮，用户即可在“会话模式”（即“气泡模式”）和“信箱模式”之间自由地切换。这两种模式笔者推荐使用前者，它更符合人们的聊天习惯。盘丝消息有“预约消息”和“短信备份”功能，它们能实现短信定时发送和从SD卡备份/还原信息。在操作和个性化设置上，盘丝消息不仅支持在列表中滑动项目删除短信，还能通过短消息建立日程、自动添加签名。

点评：软件给人的印象简洁而不简陋，比如它虽然默认仅提供2套皮肤，但内置了下载皮肤功能，允许用户方便地改变软件样式。当然，目前还不支持短信加密，且备份功能未实现云存储是两个不小的遗憾。



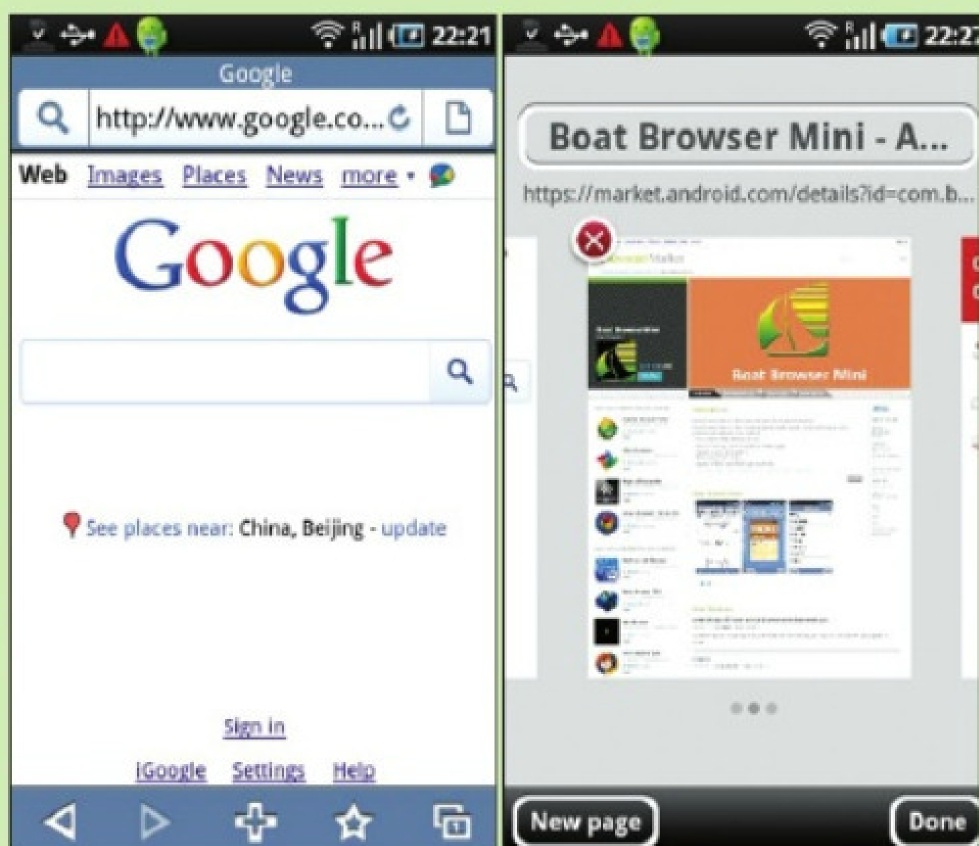
默认界面已精简至极

简单与快速——云舟迷你浏览器

Android平台下的云舟迷你浏览器号称具有xScope一般的速度、和iPhone上的Safari同样美妙的用户体验。与其他渲染速度较快的产品类似，其默认也关闭了Flash插件，当需要查看Flash内容时可以手动开启，或在高级选项中把“启用插件”设为一直打开。软件安装包大小为1.39MB，运行时占用内存较低，完全打开某大型门户网站时占用内存约26MB，比关闭了Flash下的Chrome Lite还减少了约4MB，滚动和缩放页面效果也比较平滑。

在主界面下，用户可设置多个用来快速访问的标签，你也可以把喜欢的网址链接创建在主屏上。另外最新版加入了智能地址栏搜索框提示及下载速度统计功能，使用户体验有了不小的改善。

点评：轻巧快速的一款浏览器，个性化设置出色，最重要的是没有内置广告，而且不像很多浏览器一样还集成“网址导航”，减慢了启动速度不说，多数情况下更给人凌乱而无用的感觉。



软件支持多国语言，包括中、英、法、韩、日及德语等

打字的乐趣——Go输入法

Windows系统上的“搜狗输入法”已是国内大多数PC用户的首选，而在Android系统上，“百度”“QQ”一类输入法却有更好的表现，这也印证了“移动平台上人人都有机会”的说法，同时也让用户有了更多的选择。笔者目前使用的Go输入法可能在名气上不如前面提到的几款产品，但它在功能上却非常全面，支持在线更新流行词库、备份/恢复词库等必备功能。

Go输入法的制胜法宝是“更人性化的设计”，它的键盘布局非常合理，候选词可以自定义大小，有效减少了误触的几率。独有的弧形菜单是另外一项有趣的设计，例如要在数字键盘下输入某个英文字母时，就可以按住该数字键并在弹出的菜单中快速地选择字母，切换键盘也因此变得更快捷。

点评：Go输入法在各方面表现均可圈可点，与主流产品一样，它也有换肤和调节透明度等人性化设置，弧形菜单令输入效率也有了不小的提升。



弧形菜单和设置界面



传奇世界——破魔之章



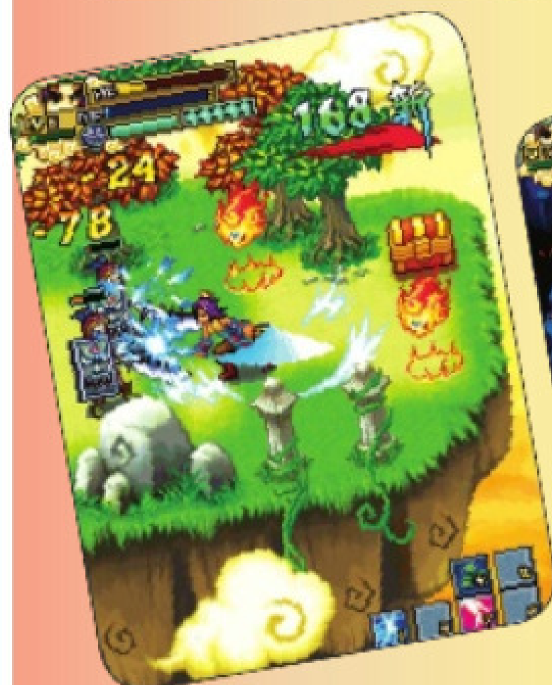
□版本：1.00 □大小：690kB □费用：10元 □平台：Java
□类型：动作 □下载方式：http://game.10086.cn/www/game/d/20091225/321.shtml
□推荐玩家：喜欢武侠题材的玩家





在浩瀚的玛法大陆到底隐藏着多少异宝？龙纹、嗜魂和屠龙，到底谁才是王者的象征？《传奇世界——破魔之章》摒弃了以往RPG游戏的任务系统，以更为灵活多变的成就系统取而代之，让你领略不一样的传奇世界。玩家在游戏过程中的各种体验都可能获得成就，并得到独一无二的奖励。多变的技能树和换装系统，更是让玩家随心所欲地打造个性角色。

游戏画面清新明亮、柔和细腻。白天是明朗的黄，夜晚是幕布的蓝，画面周边或环绕着茂盛的树木，或燃烧着点点烛光，让玩家领略到一幅久违的田园风光。画面色彩鲜艳，人物手中的武器在任何时候都熠熠发光，似乎暗示着主角无限的超级能力。





点评：《传奇世界——破魔之章》的题材借鉴了一些经典武侠电影的思路，而且自由度比较高、可玩性强。成就系统的引入代替了沉闷的任务系统，让大家不必再为跑地图做任务发愁了。

系统	★★★★★★★★
画面	★★★★★★★★
音效	★★★★★★★
剧情	★★★★★★★
操控	★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★

七神器——羿神之弓

□版本：1.00 □大小：634kB □费用：12元 □平台：Java
□类型：体育竞技 □下载方式：http://game.10086.cn/www/game/d/20091225/338.shtml
□推荐玩家：喜欢紧张刺激的科幻题材类的玩家





勇敢的猎人，为守护和平而追寻传说中的神器！在《七神器——羿神之弓》中，玩家可以收集素材、锻造加工、升级强化、变换套装、附加魔法、搭配装备——打造真正完美的装备系统！更有8个星级共80个任务，横跨6大场景多达25种头目等待玩家去挑战。以羿神之名，横扫一切，让邪恶永不可重生！

此游戏画面非常精美，人物与场景的设计也比较大胆，特别是舞台风格的变幻幅度很大，仿佛把玩家置身于奇妙的异空间之中，人物形象也很拉风。游戏的背景音乐充满了战斗气息，冒险感十足，与剧情紧紧相连，让玩家很快地就能融入其中。







点评：《七神器——羿神之弓》的色彩和背景丰富，栩栩如生的人物、动态的篝火，仿佛燃烧了玩家的斗志。人物每到一处场景都会切换不同的游戏画面，总会让人有耳目一新的感觉，可玩性高。

系统	★★★★★★★★
画面	★★★★★★★★★
音效	★★★★★★★★
剧情	★★★★★★★
操控	★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★



地下城与鬼剑士觉醒

□版本：1.00 □大小：1015kB □费用：12元 □平台：Java □类型：冒险
□下载方式：http://game.10086.cn/www/game/d/20101110/3025.shtml
□推荐玩家：喜欢ARPG类的游戏玩家

《地下城与鬼剑士觉醒》拥有独特的角色创建系统和即时换装系统，让玩家能够按照自己的意志来进行游戏，极大地增加了游戏乐趣和视觉感受。数十种装备、道具和十余种魔法技能让玩家自由搭配，按自己的喜好进行游戏。配以华丽的场景和震撼的魔法技能，让手游玩家也能享受到PC游戏才有的体验。游戏分为魔法和战士两大发展路线，三大关卡，十几项任务，带给玩家不同以往的的新奇感受。

游戏画质虽然不能说精美，但是这并不影响整个游戏的流畅性与可玩性。尤其是音效设计方面较为独特，游戏一开始会听到叮叮咚咚犹如泉水滴落的声音，使人心旷神怡。

点评：《地下城与鬼剑士觉醒》摒弃了以往大地图的模式，配合小地图和装备比较功能，大大方便了用户操作。一切技能都是通过怪物掉落的技能书来学习，增强了游戏的不确定性和可玩性。

系统	★★★★★★★★
画面	★★★★★★★
音乐	★★★★★★★
剧情	★★★★★★★
操作	★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★

菜园保卫战

□版本：1.00 □大小：538kB □费用：5元 □平台：Java □类型：射击
□下载方式：http://game.10086.cn/www/game/d/20110111/3794.shtml
□推荐玩家：喜欢塔防类的休闲游戏玩家





辛苦一年的菜园就要大丰收了，不仅吸引了菜贩的目光，同时也引来了不怀好意的掠食者破坏。要保护好你的菜园可不是那么简单，不愿让劳动成果便宜给偷菜贼？赶快拿起武器捍卫你的领地吧！在这场保卫战中，玩家的任务就是拿着弹弓，不断消灭从屏幕上方出现的野猪们。随着时间的增加它们的数量可能会越变越多，也可能会突然出现让你来个措手不及，所以玩家要加倍小心才能完成任务。随着积分的增加，游戏难度也随之增大。

游戏的操作略微复杂，攻击时数字键4、6操作人物左右平移，2、8键用来切换武器；种植作物时使用方向键移动，数字键1、3、7、9分别代表护理、除虫、浇水和铲除；在竞技模式和小偷模式下，还可以通过数字键0调出武器选择界面。当熟悉这些快捷键以后，就可以得心应手地对付敌人了！





点评：《菜园保卫战》游戏画面清新自然富有层次感，人物设计活泼可爱，音效生动富有节奏。不过玩家可能还没顾得上享受这些就已经被野猪们瞬间围攻，做好准备和它们奋战到底吧！

系统	★★★★★★
画面	★★★★★★★
音乐	★★★★★★★
剧情	★★★★★★
操作	★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★



拨开迷雾见青天
——主流面板液晶显示器选购指南

■四川 馒头

尽管在廉价品牌机和笔记本电脑的冲击下，DIY市场受到的关注度明显降低，但仍有很多消费者喜欢自己选购并动手组装电脑，原因很简单，可以根据自己的需求，有取向地购买硬件，用最少的金钱得到最需要的性能。

一般来讲，在填写配置单时，我们常常将资金优先放在CPU和显卡上，而显示器则排在最后，根据剩余的资金进行选择，很多时候配置单上“显示器”一栏千篇一律写着“某某品牌XX英寸LCD”，价格从900元～1200元不等。这条默认的购机法则不仅让显示器成为最终的牺牲品，也让我们的眼睛成为了最大的受害者，还让很多JS从中受益，对不少消费者而言，屏幕尺寸似乎才是决定他们购买欲的主要原因，只要尺寸足够大（21英寸以上），是液晶显示器（LCD即可，不一定是LED），他们就会觉得满足需求了。其实一台电脑，真正和我们打交道的不是CPU，也不是显卡，而是眼前的显示器，我们所有的操作都需要通过显示器获得反馈，而接收这个反馈的正是我们的眼睛，显示器的好坏将直接决定我们眼睛的舒适度，一台优秀的显示器，将让我们的工作效率大大提高，反之则会伤害我们的眼睛，使得眼睛近视，甚至形成弯腰驼背的坏习惯。

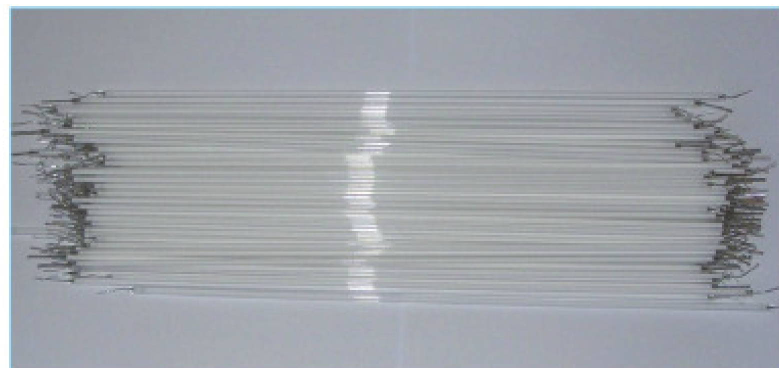
如果你对液晶显示器的知识还比较缺乏，如果你在卖场面对琳琅满目的液晶显示器挑花了眼，被JS忽悠得晕头转向，不知道怎么挑选一台适合自己的液晶显示器，那么下面笔者所要讲述的内容，一定会让你对液晶显示器有一个深入的了解，为大家在购买显示器时提供帮助。

液晶显示器的“动力之源”——背光源

LCD（Liquid Crystal Display液晶显示器）的屏幕构造是在两片平行的玻璃当中放置液态的晶体，两片玻璃中间有许多垂直和水平的细小电线，通过加电与否来控制杆状水晶分子改变方向，控制光线漏过的强度。与主动发光显示设备（如CRT和等离子显示器）不同的是，液晶显示器的像素单元中，液晶材料本身不发光也无色，只能通过光线强弱让前部

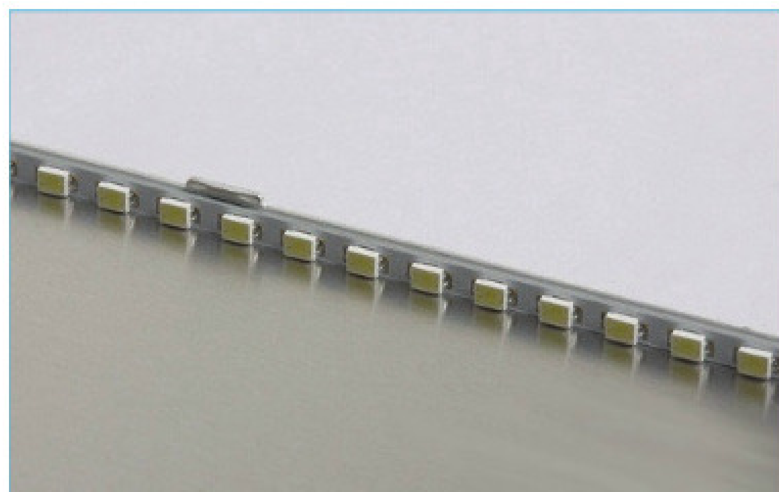
“色板”产生颜色深浅的变化，因此液晶显示器必须依靠背部光源才能显示画面。目前市场上主流的背光技术包括LED和CCFL两类。

●CCFL（Cold Cathode Fluorescent Lamp）


CCFL灯管

CCFL中文译名为冷阴极萤光灯管，主要物理构成是在玻璃管内封入混合的隋性气体（氖和氩）以及微量的水银蒸气，玻璃管内壁涂有萤光体。当灯管两端通上高压后，灯管内少数电子高速撞击电极后开始放电，管内的混合气体受电子撞击后激发出紫外光，产生的紫外光会激发涂在管内壁上的荧光粉而产生可见光。

●LED（Light Emitting Diode）


LED背光灯

LED即发光二极管，所谓LED显示器就是以它作为背光光源的液晶显示器。它由数层很薄的掺杂半导体材料制成，一层带有过量的电子，另一层则是缺乏电子而形成的带正电的空穴。当电流通过时，电子和空穴相互结合，多余的能量则以光辐射的形式被释放出来。

LED背光的优势

●体积重量


发光状态的LED点阵平面

虽然与CRT相比，CCFL背光液晶显示器已经大为瘦身，但机身内部仍排列着数根灯管，为了使屏幕均匀发光，还会添加反光板等组件，而且灯管的玻璃壁、反光板的金属镀膜等都比较脆弱，一些高端产品还设计保护装置，使其屏幕重量仍然较大。特别是屏幕尺寸发展到24英寸甚至28英寸后，较重的屏幕对显示器底座、安放环境、移动能力等都提出了较高的要求。

LED本身就是固态发光材料，发光有方向性且可构成平面发光点阵，不需要附加反光设备，且发光单元相当坚固不用附加保护，因此屏幕可以做得更加轻薄。

●显示性能

CCFL采用灯管作为光源，虽然可使用多根或异型灯管，并安装反光板，但其亮度仍难以做到非常均匀，往往会出现屏幕中央和四周的亮度不同。而从上图可以看到，LED构成的点阵平面大大提高了亮度的均匀性，显示更容易控制，因此LED显示器可很容易的提供10000:1至上百万:1，甚至上千万:1的对比度。在高端LED显示器中，还可通过对单个和多个LED的亮度控制和采用彩色LED单元的方式，来精确控制屏幕区域亮度和扩展色彩显示能力，这是管状的CCFL背光无法实现的。

●寿命和环境影响

CCFL灯管虽然不像日光灯管（HCFL热阴极管）那样发热，但用永久了也会老化，屏幕的亮度会随着使用时间的增加下降。在使用二三年后，屏幕就会发暗、变黄，这点在笔记本液晶屏上尤为明显。此外在寒冷的环境中，CCFL背光源的液晶显示器开机后屏幕会比较暗，需要热机几分钟，才会逐渐变亮。而LED背光源的寿命达到5万～10万小时，大约是CCFL灯光的两倍，且工作不受环境温度影响。

●功耗发热

CCFL背光屏尺寸越大，需要的灯管越多，而灯管数量的增加将大幅增加屏幕的功耗。与CCFL依赖高电压发光不同的是，LED本身是一种半导体，它工作在低电压条件下，功耗自然降低很多。LED背光屏的发热量也很低，所以很多厂商推出了无散热孔设计的LED屏，避免尘埃和杂质落入显示器内部，大大改善了显示屏内部的环境，即使在湿度较大的夏季，也几乎不会出现短路等现象，用湿布直接擦拭背面或在显示屏上覆盖东西也不成问题。

●成本环保

其实LED颗粒的成本很早就降到了一定的水平，但由于显示器平面点阵背光需要较多的颗粒，所以整体成本比CCFL要高。但随着半导体工业的发展，目前其成本仍在快速持续下降，加上亮度提升等因素，使低端LED显示器可使用较少或较廉价的颗粒作为背光，让其成本完全具有了威胁CCFL的能力。

在同等使用条件下，同尺寸的LED比CCFL显示器节能15%，甚至25%以上，考虑到折旧和耗电的全寿命周期成本更低。此外由于光源采用无汞工艺，也不需要带有辐射性的荧光粉，所以更健康环保。

液晶显示器的“灵魂”——面板

一台液晶显示器的市场定位（也就是常说的档次的高低）主要由采用的面板类型决定，因为面板对液晶屏亮度、对比度、色彩以及可视度有很大的影响。目前生产液晶面板的厂商主要有三星、LG-Philips、友达等，生产的液晶面板大致分

为以下几种：TN面板、MVA和PVA等VA类面板、IPS面板以及最新的PLS面板。

一、TN面板

TN（Twisted Nematic）即扭曲向列型面板，是目前成本最低廉的面板，也是应用最为广泛的入门级液晶面板，价格在1000元以下的低端液晶屏均采用TN面板。TN面板属于软屏，用手轻轻划会出现类似的水纹。现在卖场上看到的TN面板都是改良型的TN+film，film即补偿膜，最早的TN面板的可视角度只能达到130°～140°，而加入补偿膜后，TN面板的可视角度可以都达到160°～170°。

色彩增强技术

色彩一直是困扰LCD的难题，尽管专业产品能实现8bit、10bit色彩通道设计，即RGB三原色通道中，每个色彩通道有2的8次方，2的10次方种变化，总色彩数为这些通道色彩数相乘，达到2的24次方（16.7M）或2的30次方种（10亿），但消费级LCD显示器大多只能实现6bit色彩通道。对于6Bit驱动电路的TN面板而言，只能显示出262144种（2的18次方）真实色彩，与8Bit面板相比，其色彩总数只有后则的2%。不过这一巨大的差距可通过色彩增强技术来弥补，目前的TN面板色彩数可增强至16.2M色，肉眼已经不太容易分辨它与16.7M色的区别。

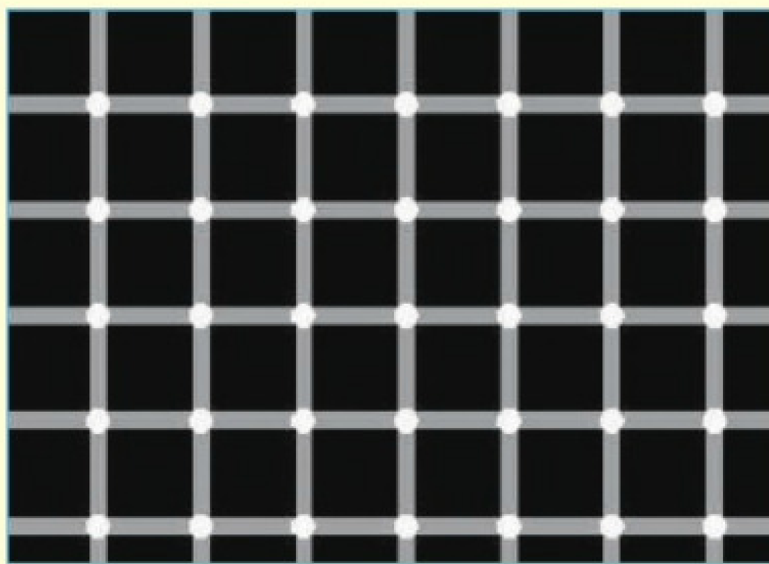


驱动电路

色彩增强技术主要包括：

1、PD（Pixel Dithering）像素抖动技术

像素抖动技术通过快速切换两种颜色，让眼睛看到两种颜色之间的第三种颜色。例如快速切换红色和蓝色，眼睛看到的就是紫色。像素抖动技术大大提高了LCD屏的色彩表现力，但其本质并非真正提升了色彩种类，这也是LCD屏在色彩效果上一直比不上CRT的重要原因。



"视觉暂留"你能看到多少个黑点和白点?

2、FRC（Frame Rate Control）帧速率控制技术

帧速率控制技术与像素抖动技术一样，是利用了人眼的"视觉暂留"。简单来说，就是指人眼的亮度感觉并不会随着物体亮度的消失而立即消失。适当控制帧速率，同时对相邻帧之间的颜色进行一定控制，在观看动态画面时，就能看到原本不能显示的颜色。

虽然色彩增强技术能改善6bit面板色彩表现不足的问题，但本质上并未真正提高色彩的种类。一些厂商如三星，推出了搭载8bit驱动电路的TN面板——B-TN Ⅲ，结束了TN+film不能达到16.7M色的历史。不过由于三星尚未公布B-TN Ⅲ的详细参数，究其是如何实现16.7M色也不得而知。



三星自己研制的8bit驱动芯片

●TN面板优点

1.输出的灰阶级数较少，液晶分子偏转速度快，响应时间快，目前灰阶响应时间为6ms以下的液晶屏基本上都采用TN面板。随着TN面板的不断改良，最新的TN面板显示器不再因为高速响应而牺牲画质，性能已与简化版的广视角面板显示器相接近了。

2.TN面板成本相对低廉，产品价格具有较大优势。

●TN面板缺点

作为原生6Bit的面板，TN面板在色彩表现上先天不足，虽然色彩增强技术可以提高其色彩表现力，但终究无法和原生8bit面板相比。由于色彩过渡方面不足，在色彩渐变时容易出现阶梯条纹。

●TN面板液晶显示器推荐

TN屏显示器由于价格低廉，是目前市场上的绝对主流，80%以上的机型都是采用TN面板。再加上与LED背光、3D

功能搭配，相信在很长一段时间内，TN面板仍将占据市场的主流地位。笔者建议对色彩要求不是很高，但是对液晶屏响应时间有较高要求的游戏爱好者以及对价格比较敏感的普通家庭用户购买。

1.华硕MS238H-A



屏幕尺寸：23英寸
屏幕比例：16:9
亮度：250cd/㎡
对比度：1000万:1（动态对比度）
可视角度水平：170°/垂直160°
响应速度：2ms
分辨率：1920×1080
面板类型：TN面板
背光类型：LED背光
视频接口：HDMI、D-Sub
音频接口：3.5mm输出
参考价格：1200元
淘宝价格：1168元（包邮）

优点：整体外壳采用类似钢琴烤漆质感的材料，外观设计时尚。配合华硕独有的Splendid智能靓彩技术，可以对色彩、亮度、对比度、锐利度进行校正及增艳处理，还可以通过热键来切换5种不同的模式（风景、剧院、游戏、夜间和标准模式）

缺点：钢琴烤漆材料容易留下指纹。底座的阻尼不强，挪动时容易造成仰角变化。不支持壁挂。没有提供DVI视频接口。

2.三星BX2350



屏幕尺寸：23英寸
屏幕比例：16:9
亮度：250cd/㎡
对比度：500万:1（动态对比度）
可视角度水平：176°/垂直170°
响应速度：2ms
分辨率：1920×1080
面板类型：TN面板
背光类型：LED背光
视频接口：HDMI×2、D-Sub
音频接口：3.5mm输出
参考价格：1600元
淘宝价格：1512元（包邮）

优点：动感的V型琉璃支架符合三角形稳定原理，使得显示器更加稳固安全，外形很气派。其漏光控制较好，灵惠节能技术有4种节能模式可选择，最低待机功耗0.3W。双HDMI接口可同时连接PC和家用游戏机、视频播放设备等。

缺点：看电影颜色偏淡，开启动态对比度后，亮度较高，不适合喜欢一边看电影一边看网页的用户选购。没有提供DVI视频接口。

二、VA面板

VA（Vertical Alignment）是一种垂直配向技术，由于其高昂的价格，一直是高端液晶面板的代名词。和TN面板相比，VA面板采用了原生8bit的面板，可以提供16.7M色以及更广的可视角度。VA面板也属于软屏，不过与TN面板不同的是，VA面板按压屏幕会有“梅花印”。VA类面板又分为由富士通主导的MVA面板和由三星开发的PVA面板，后者是前者的继承和改良，目前应用更多一些。



VA面板最大的特点就是按压屏幕会有“梅花印”

MVA（Multi-domain Vertical Alignment）多象限垂直配向技术，是最早出现的广视角液晶面板技术。MVA是利用突出物使液晶静止时并非传统的直立式，而是偏向某一个角度静止。当施加电压让液晶分子改变成水平时，状态改变更加迅速，使其灰阶响应时间提升到8ms以下。由于突出物改变了液晶分子的静态方式，屏幕可视角度达到178°。

由于MVA面板在制造上并不特别复杂，因此很受面板厂商的欢迎。其中奇美电子（奇晶光电）、友达光电（AUO）

等厂商在获得富士通授权后，也推出了自己的MVA改良型面板，如P-MVA、A-MVA、S-MVA等。市场中采用MVA面板的液晶显示器多为台系产品。如：华硕、明基、冠捷（AOC）等。

PVA（Patterned Vertical Alignment）是图像垂直调整技术，同样也属于VA技术的范畴，与MVA不同的是，PVA改变了液晶单元结构，采用透明的ITO电极代替MVA中的液晶层凸起物，透明电极可以获得更好的开口率，最大限度减少背光源的浪费。这种技术大大降低了液晶面板出现“亮点”的可能性，在液晶电视时代的地位就相当于显像管电视时代的“珑管”。之后三星又推出了改进型的S-PVA面板以及精简的C-PVA面板。市场中采用PVA面板的多为日、美、韩系产品，如：NEC、艺卓（EIZO）、戴尔、三星等。

●VA面板的优点

显示器可视角度大、黑色表现也更为纯净对比度高、色彩还原准确。

●VA面板的缺点

功耗比较高、响应时间比较慢、面板的均匀性一般、容易发生颜色漂移，可视角度相比IPS稍差。

●VA面板液晶显示器推荐

1.三星F2370H



屏幕尺寸：23英寸
屏幕比例：16:9
亮度：300cd/㎡
对比度：15万:1（动态对比度）
可视角度水平：178°/垂直178°
响应速度：8ms
分辨率：1920×1080
面板类型：C-PVA面板
背光类型：CCFL背光
视频接口：HDMI、DVI-D
音频接口：3.5mm输出
参考价格：2159元
淘宝价格：1760元

优点：采用的三星的“绝色系列”外观，外观漂亮。采用外置电源，发热量小，无散热孔设计，不易进灰。采用C-PVA面板，几乎能100%包含sEGB色域，完全能够胜任初级影像处理及专业制图工作。

缺点：采用CCFL背光源，机身厚度与采用LED背光的液晶显示器相比略厚。在全黑画面时会出现4角漏光，显示快速场景时有残影。

2.明基VW2420H



屏幕尺寸：24英寸
屏幕比例：16:9
亮度：250cd/㎡
对比度：200万:1（动态对比度）
可视角度水平：178°/垂直178°
响应速度：8ms
分辨率：1920×1080
面板类型：A-MVA面板
背光类型：LED背光
视频接口：HDMI、DVI-D、D-Sub
音频接口：3.5mm输出
参考价格：2039元
淘宝价格：1980元

优点：采用A-MVA面板，8bit面板在色彩的表现力上较TN面板有非常大的提升。黄色的还原比较鲜活，主要体现在电影及游戏中的层次感好。由于采用LED背光，在光影的表现上较强。是市场上为数不多将MVA面板和LED背光技术相结合的优秀产品。

缺点：蓝色的还原显得略微单薄。8ms的灰阶响应时间与TN面板相比较慢，在高速场景切换时会有残影。

S-PVA面板是改进型的PVA面板，通过加入OverDrive回路来提升响应时间，此外，可视角度达到170°，静态对比度提升为4000:1。

C-PVA面板是S-PVA面板的精简版本，其依然保留了S-PVA的基本结构，只是C-PVA面板在结构方面精简了S-PVA中的Sub-Pixel结构，所以显示效果会比S-PVA稍差一些，但仍优于TN面板。

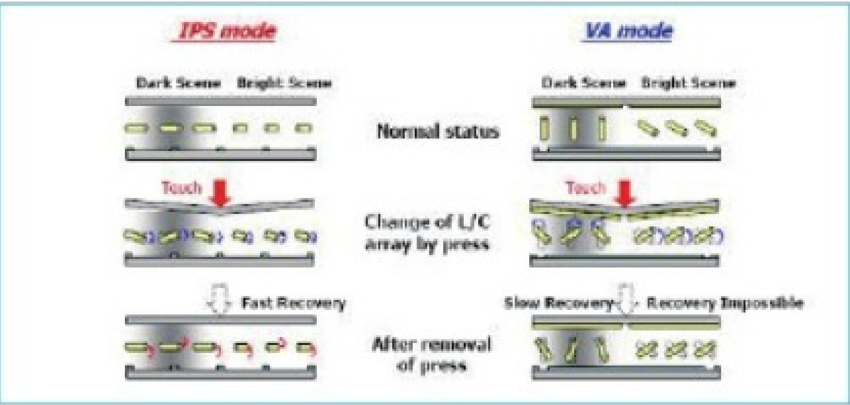
P-MVA面板（Premium MVA）是由富士通、友达主导的改良型MVA面板，成本更低，可提供高达1000：1的对比度和176°的可视角度，以及8ms灰阶响应时间。很多台湾屏液晶显示器都采用此类面板。

A-MVA面板（Advanced MVA）是友达光电在P-MVA基础上推出的新面板技术。该技术主要克服了MVA面板色彩衰减的问题，能在超广视角的前提下实现1200：1的高对比度。

S-MVA面板（Super MVA）是由奇美主导的面板改进面板技术，能在178°水平/垂直视角的同时，支持16.7M色的显示。由于S-MVA面板的成本下降很快，市场实际占有率较高。

由于VA面板在画面的细节表现上达到了非常高的水平，能覆盖绝大部分的sRGB色域，对色彩的还原非常准确，是目前绝大多数TN面板消费级液晶显示器无法做到的，因此比较适合初级摄影爱好者或者是制图人员使用。

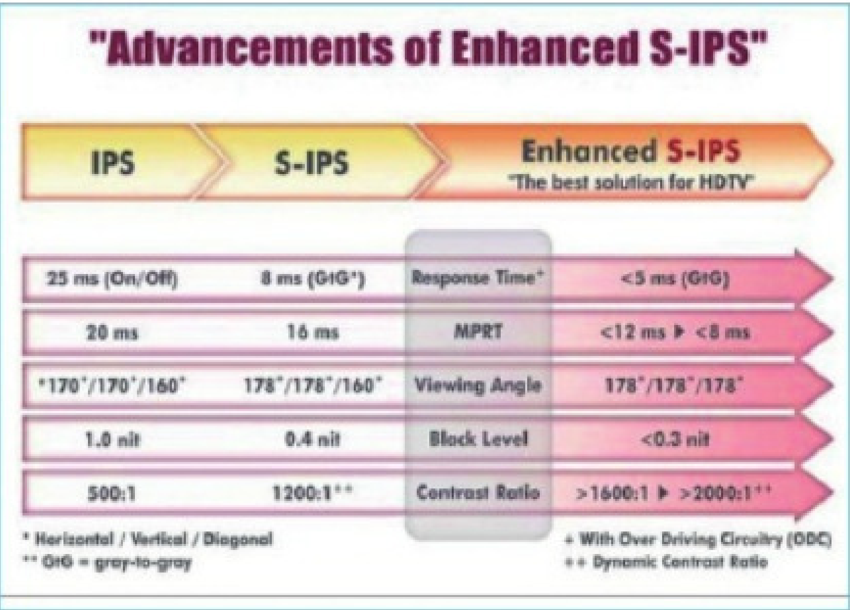
三、IPS面板



分子复原对比图

IPS（In-Plane Switching）是一种平面转换技术，相比于TN面板和VA面板，IPS面板最大的不同之处在于它将液晶分子从传统的垂直排列改进成水平排列，因而具有更加坚固稳定的液晶结构。IPS属于硬屏，需要施加很大的力，才会出现比较淡的梅花印，压力释放后会迅速消失。由于硬屏分子的复原速度比软屏分子更加迅速，当我们触摸液晶屏或屏幕受到摇晃颠簸时，不会像软屏出现“残影”现象。

IPS的始祖开发商是日立，按照日立的官方说法，IPS经历了4代历程，分别为：第一代IPS，又称为SUPER TFT；第二代S-IPS；第三代AS-IPS；第四代IPS-PRO。LGD（LG Display）电子购买日立的S-IPS专利技术后，又开发出了H-IPS和E-IPS。



LGD对IPS的世代划分定义

Evolution of IPS LCD

IPS technology was unveiled by Hitachi, Ltd. in 1995, and put to practical use in 1996. Since then, it has evolved into Super-IPS, Advanced-Super IPS, and IPS-Pro.

Nickname (Year)	S-TFT (1996)	S-IPS (1998)	AS-IPS (2002)	IPS-Pro (2004-)
Advantage	Wide Viewing Angle	Color Shift Free	High Transmittance	High Contrast Ratio
Transmittance	100	100	130	156
Contrast Ratio	100	137	250	313
Plane View Electrode Structure and LC Molecule Operation	Electrode; LC Molecule (Left Rotation) Single Domain	Electrode; LC Molecule (L/R Rotation) Two Domains	Transparent Electrode; Shield Signal Line by Common electrode	Transparent Electrodes; Inner Digital Pixel and Plane Common Electrodes
Front View Photograph of a Pixel				

IPS: In-Plane-Switching, S-IPS: Super-IPS, AS-IPS: Advanced Super-IPS, IPS-Pro: IPS-Provectus

日立对IPS世代划分定义

H-IPS是S-IPS的加强版，在可视角度、对比度以及在大角度下发紫等问题上进行了修正，同时大幅度提高响应时间，减小色彩漂移，提升色彩还原度。

E-IPS（ENHANCED S-IPS）在LGD的白皮书上称作加强型S-IPS，但实际上E-IPS仅仅是是H-IPS的简化版，因此它又被很多玩家戏称的“ECONOMIC IPS”（经济型IPS）。虽然结构被简化，但是E-IPS也拥有IPS的一切优点，而且响应速度更快。

●IPS面板的优点

1.可视角度大、比VA面板更快的响应速度，色彩还原准确

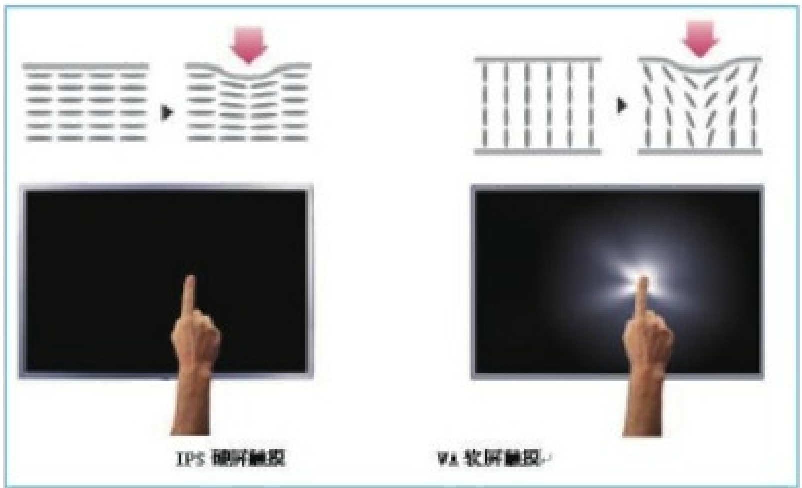
2.拥有硬屏液晶的稳定性和抗压性，动态画面表现好于TN、VA等软屏

●IPS面板的缺点

1.漏光问题比较严重，黑色纯度不够，弱于PVA面板，需要依靠光学膜的补偿来实现更好的黑色

2.透光率较TN面板低，需要更多的灯管或者更好的背光源，因此功耗更高

3.响应速度不及TN面板


硬屏与软屏的触摸效果对比

●IPS面板液晶显示器推荐：

戴尔U2412M



屏幕尺寸：24英寸
屏幕比例：16:10
亮度：300cd/㎡
对比度：200万:1（动态对比度）
可视角度水平：178°/垂直178°
响应速度：8ms
分辨率：1920×1200

面板类型：E-IPS面板
背光类型：LED背光
视频接口：HDMI、DVI-D、D-Sub、Displayport×2
数据接口：USB2.0×4
音频接口：3.5mm输出
参考价格：1949元
淘宝价格：1899元

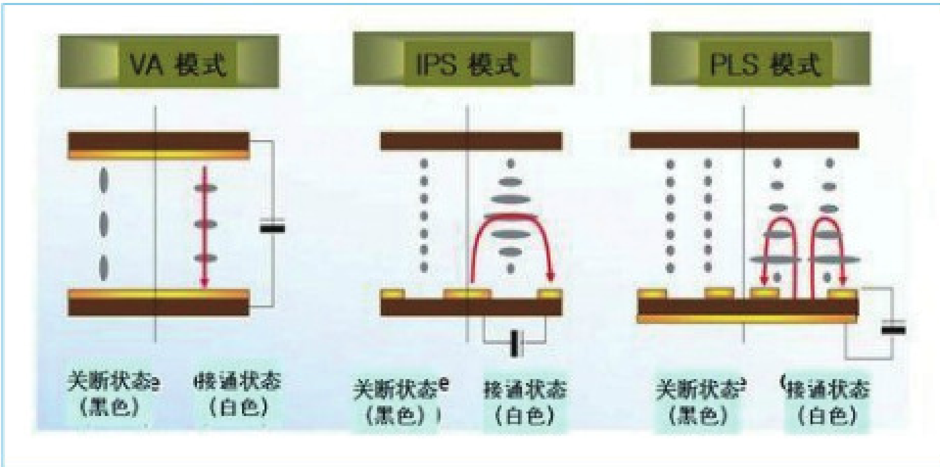
优点：支持Windows和Mac两种系统的伽马值调节。除了16:10宽屏模式外，还支持4:3和5:4两种普屏模式，可以很好的兼容依旧不支持宽屏分辨率的老游戏。菜单栏提供了“能耗”绿格条，能直观的显示当前显示器的功耗情况。接口非常齐全，并提供了额外的4个USB 2.0接口，是市场上为数不多的24英寸16:10的广视角产品。

缺点：作为U2410的后续版本，NTSC色域值从U2410的110%“缩水”为82%。由于不具备完全的AdobeRGB色彩空间，无法满足较高的设计、出版等用户的需求。

虽然H-IPS在色彩方面有着卓越的表现（如戴尔U2410），适用于专业的制图或设计，但是其价格让普通消费者无法接受。而采用E-IPS面板的液晶显示器，在精简了广色域与专业的色彩空间后，任然保留了广视角的很多特性，保持了与TN屏的优势，还是非常值得大家购买的。

四、PLS面板

PLS（Plane to Line Switching）是一种平面线形转换技术，其驱动方式是所有电极都位于同一平面上，利用垂直、水平电场驱动液晶分子动作。VA类面板采用的是垂直排列，由纵向电场进行加压，IPS面板则是采用共面转换的形式，采用横向电场进行加压，而PLS面板是这两者的综合，通过纵向与横向两种电场共同驱动液晶分子。虽然PLS面板是三星最近才推出的新液晶面板，但实际上，它早已运用在手机、平板电脑等移动设备上。PLS面板与IPS面板一样是硬屏，按压后的物理特性与IPS相似，这与三星以往的软屏PVA面板有很大区别。



三种广视角面板各自的驱动模式

三星为什么不直接采用IPS面板，而是推出自主的PLS面板来争夺广视角面板的市场呢？

在高端广视角面板的竞争中，三星主打的是S-PVA面板，虽然S-PVA面板与IPS面板都属于高端的广视角面板，但IPS面板在可视角度方面要比PVA面板更胜一筹，由于目前的IPS面板技术均为LGD所有，作为全球主要面板厂商的之一的三星，自然需要推出一款能够与之相抗衡的面板产品，于是PLS面板应运而生。无论是可视角度、侧面观测屏幕时的亮度还是伽马失真指数，PLS面板都比原来的PVA面板有了很大的提高。从目前来看，三星的PLS定位应该与LGD的E-IPS相同，无论从色域值、对比度还是亮度来看，两者的规格以及表现都几乎相同。虽然目前三星只推出了2款基于PLS面板的产品，不过这场关于液晶面板之争的江湖恩怨，已经随着PLS面板的产品发布正式拉开。

●PLS面板的优点

1.在部分颜色如红色、橙色、粉色的饱和度方面要优于E-PLS面板
2.在色域的覆盖范围上要略优于E-IPS面板

●PLS面板的缺点

产品较少，价格比定位相同的E-IPS面板贵

●PLS面板液晶显示器推荐

三星S24A850D



屏幕尺寸：24英寸
屏幕比例：16:10
亮度：300cd/m²
对比度：200万:1（动态对比度）
可视角度水平：178°/垂直178°
响应速度：5ms
分辨率：1920×1200
面板类型：PLS面板
背光类型：LED背光
视频接口：DVI-D×2、Displayport
数据接口：USB3.0×4
音频接口：3.5mm输入、输出
参考价格：5100元
淘宝价格：暂无

优点：支持壁挂功能，兼容各种VESA标准壁挂安装配件。底座提供了左右旋转、俯仰角调整等多种功能，支持横竖屏以及150mm范围内的高度调节。具备“灵智开关”和“灵敏感光”两项智能节能技术。适配器卡槽设计更加节省使用者的桌面空间。适合摄影、摄像后期编辑以及制图、网站制作等专业领域。

缺点：PLS面板显示器刚刚上市，产品数量较少，价格昂贵。

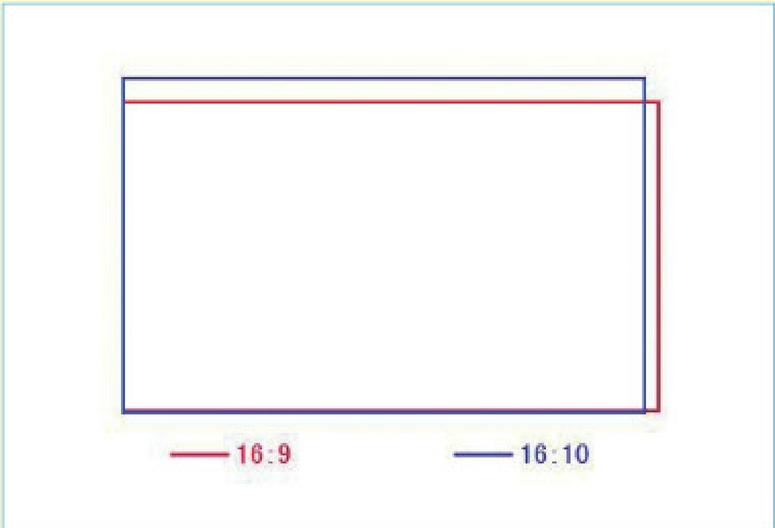
采用PLS面板的液晶显示器只有三星S24A850D和S27A850D两款机型，消费者所能选择的产品有限。而竞争对手LGD已为LG电子、AOC、戴尔、华硕、NEC等多家厂商提供IPS面板，这些厂商已推出了10款以上的平民级广视角液晶屏，为不同的用户群体都推出了相应的产品，布局非常完善。可以说三星所推出的PLS面板还有很长的一段路要走。

为什么16:9规格屏幕取代16:10成为主流？

液晶显示器屏幕经历了4:3（5:4）、16:10、16:9等3个时代。16:10将液晶屏从普屏带入了宽屏时代，而16:9将液晶屏带入了全高清时代。为什么主流显示器会从放弃16:10而选择非常接近的16:9规格呢？

有些人反感16:9的屏幕比例，究其原因不外乎以下几点：

1.16:9相对于16:10屏幕的物理面积缩小了，例如16:9的21.5英寸液晶屏让人感觉不像只比22英寸小0.5英寸。因此让人觉得16:9的液晶屏是缩水产品，而缩水恰恰就是消费者非常反感的做法。



相同尺寸下16:9与16:10的对比

2.由于16:9的长宽切割比例比值更大，更接近长方形，给人一种被压扁的感觉，让很多用户难以适应。

3.最早上市的16:9显示器尺寸为21.5英寸，虽然支持全高清分辨率，但在最佳分辨率1920×1080下的点距只有0.248mm，和当时22英寸16:10显示器常见的0.282mm点距（分辨率1680×1050）相差甚远，长时间浏览文字容易造成眼睛疲劳。正是厂商错误的将16:9规格首先应用在21.5英寸液晶显示器上，让消费者对16:9这一新生的屏幕比例产生了强烈的排斥。

二、从2008年到2010年，历经3年的时间，随着液晶屏尺寸的不断增大，16:9的屏幕比例逐渐得到消费者的认可，2010年可谓是16:9的普及年，2011年则是16:9一统天下的一年。如今除了少量显示器还有16:10的屏幕比例外，剩下的几乎都是16:9的产品。

那么16:9为什么能够在巨大的争议下，被消费者逐渐接受呢？大致包括以下几点：

1.液晶显示器面板只是面板厂的一部分业务，除此之外，还有面向手机、笔记本、数码相框、液晶电视等产品的面板切割，其中液晶电视面板才是大头。而一直以来，液晶电视的显示比例都是16:9，而如果液晶显示器也采用16:9的比例，这样更加符合新面板生产线的生产规格，和电视、手机等手持设备面板配合更好，所以6代线以上的面板厂玻璃基板规格尺寸都是根据这个显示比例来设计的。切割16:9规格的液晶面板，其玻璃基板利用率高，浪费少，成本也更低，这也就是我们常说的“切割更经济”。厂商原材料成本的降低也带动16:9屏幕的价格不断降低。

2.虽然21.5英寸的屏幕点距很小，但随着23英寸、23.6英寸、24英寸等更大尺寸液晶屏的出现，点距基本已达到0.27mm，点距问题的改善，让消费者对16:9屏幕不再排斥。

3.在办公商用软件领域，如使用WORD、Excel时，16:9的屏幕能够显示更多列，在使用证券软件时，也能显示同一行内更多的股票信息。更宽的屏幕还可并列容纳两个接近正方形的窗口进行工作。

4.高清电视剧和电影以及游戏很多采用了16:9的比例设计，使用16:9的屏幕时没有黑边，观看效果更好，当然这点因人而异。

5.对于采用CCFL背光的液晶屏，16:9的屏幕比16:10屏幕使用的灯管数更少，除了降低成本外，还更加节能。不过随着LED背光的普及，CCFL背光逐渐被淘汰，这个优势已经逐渐消失。

因为21.5英寸是满足全高清的最低尺寸要求，下面对主流的液晶屏点距做一个对比

21.5英寸

16:9的显示器，在最佳分辨率1920×1080下，点距为0.248mm

23英寸

16:9的显示器，在最佳分辨率是1920×1080下，点距为0.265mm

23.6英寸

16:9的显示器，在最佳分辨率是1920×1080下，点距为0.272mm

24英寸

16:9的显示器，在最佳分辨率是1920×1080下，点距为0.277mm

16:10的显示器，在最佳分辨率是1920×1200下，点距为0.27mm

虽然液晶显示器已经不再像传统的CRT那样频繁闪烁而致使眼睛疲劳，但不可忽视的是部分液晶显示器因为点距过小的原因，同样容易致使眼睛疲劳，特别是长期使用，很容易损伤视力。一般来说，点距在0.27mm以上，长时间观看文字不会过于疲劳，而点距小于0.26mm则不适于长时间浏览文字。

液晶面板分级

我们在购买液晶显示器时，往往都希望自己能够买到完美屏，这里的完美屏是指液晶面板没有不可修复的坏点。但事实上这点很难实现，因为坏点是在液晶面板生产的过程中产生的。在液晶的每个像素都有3个液晶管，对应着红、绿、蓝3个滤光片，其中任何一个液晶管出现问题都会使这个像素成为一个坏点，而且在每个液晶像素背后还集成有一个单独的驱动管，在如此多的像素点和驱动管中难免会有个别会出现问题。就目前来看，每批生产出来的液晶板通常都有20%的产品有坏点。

坏点又包括亮点和暗点两种：

①亮点是指屏幕显示的画面全黑时，屏幕上所显示的红、绿、蓝光点。

②暗点是指屏幕显示的画面全白或为同一颜色时，屏幕上不显示该颜色的点。

实际上液晶面板的判别不仅在于坏点和亮点暗点的多少上，色纯度、可视角度的区别也是评定的主要依据，厂商要根据这些产品指针的综合评定，才能对液晶显示器评分，不过由于坏点更加明显地影响使用感受，因此大多数零售商都片面的将坏点数的多少来作为屏幕等级宣传。

主流液晶显示器产品所标称的等级标准为：

AA级：无任何坏点的LCD显示器为AA级。

A级：3个坏点以下，其中亮点不超过一个，且亮点不在屏幕中央区内。

B级：3个坏点以下，其中亮点不超过二个，且亮点不在屏幕中央区内。

此外，对于A级面板，各地面板厂商还有不同标准，具体为：

韩系厂商，3个以下为A级

日系厂商，5个以下为A级

台系厂商，8个以下为A级

大家在选购液晶显示器时，可以与经销商达成包完美屏的协议（笔者建议大家选购前先查明购买品牌的包点申明，否则在向经销商提出完美屏要求时，会要求加价，目前华硕是为数不多包完美屏的厂商），接着让经销商打开液晶显示器，我们可以通过测试软件，如360硬件大师进行坏点检查。一旦发现坏点，则可要求经销商重新开箱测试，直到找到完美屏为止。

总结

通过上述分析，我们可以得出以下的结论：TN面板相对于VA面板、IPS面板、PLS面板来说，定位较低端，在色彩的准确性和自然性方面较差。但在价格与功耗方面，又是领先于VA和IPS面板的，这也是它占据市场绝大多数份额的主要原因。而VA面板和IPS面板相比则是互有胜负，PLS面板在规格与性能上与IPS面板相近。在同等价位上，IPS的响应时间和可视角度占有优势，而VA面板胜在对比度和均匀性。由于图像处理引擎和面板IC驱动同样是决定效果的关键，因此单以面板来看，很难评判谁更好。

对消费者而言，大家在选购液晶显示器时，一定要搞清楚自己到底需要什么样的应用，然后再根据应用来决定选择哪款产品。在很多时候，屏幕的分辨率、长宽规格、甚至外形对使用感受的影响，其实都远比面板重要，在这样充分考虑下购买到的产品才能做到量体裁衣，真正满足自己的实际要求。P

数码来风

■北京 墨汁作寿

国庆假长，苹果事多

10月5日凌晨，笔者眼睛熬得红红的爬上了床，刚看完图文直播的苹果新品发布会却没有一点激动的感觉。当然，笔者不是果粉，是那种为了价格折腰的，用安卓手机的“卢瑟”一枚，不过苹果产品的创新与美一直是值得尊敬的，只是——iPhone 4S怎么看都有点hold不住啊。好吧，A5双核也许将是iOS5的最佳平台，但即使这样，iPhone 4S也仅仅是为iOS5优化的iPhone 4而已嘛，实在犯不着让俺红着眼睛熬夜啊。



iPhone 4S还是iPhone 4呢？要是没有旁边的说明，真的看不出来

当然作为硬件发烧友，笔者对硬件升级是很热爱的，但在数码特别是随身数码设备中，笔者仍然认为体验第一，即使iPad2的类似升级勉强算是成功，但仅有3.5英寸屏幕的iPhone 4S就算能跑得动战神，又有多少眼神犀利的玩家能真的在这样的小屏幕上面玩呢？十几个敌人的对战中看得清对手么？广大的场景中找得到机关吗？反正笔者在PS3+24英寸显示器的组合上玩都感觉不够给力。用AirPlay连接大屏幕吗？离不开电视的iPhone游戏，意义在哪里呢？还不如去买PS3或者XBOX吧，这些东西的价格还不到iPhone 4S的一半。

就在笔者正在感慨“我真的摸不透你啊！”，琢磨着iPhone 4S的实际意义和乔帮主本次的出招时，各个论坛、微博风传的噩耗终于以苹果网站主页面的更替获得了证实。刚辞去苹果CEO的乔布斯在iPhone 4S发布的第二天逝世了（详见本期专栏评述），苹果的前途变得更加不确定。

相对于苹果的多事之秋，北京最近连续的展会确实让数码迷们过了瘾，无论是苹果的周边厂商还是对手，都在创意、产品升级和更新速度上表现出了不逊于苹果的能力，也怪不得苹果的股价在发布了iPhone 4S后仍一路下行。

MacWorld Asia尽管从名称看仍挂着苹果电脑的招牌，但中文名却是“数字世界亚洲博览会”，而MacWorld这样的牌子，却又让很多讲究独立的数码品牌毫无悬念的缺席。至于参展商和展品，更是远远不限于苹果电脑（Mac）的世界（World），比如华为的安卓平板与手机，就在无线音响厂商SONOS的对面堂而皇之地展示着。

相对而言，更开放的北京通信展在参展商支持度上要好得多，我们能叫出名字的手机与配套厂商，几乎全部出席。但比较遗憾的是，整个展会上没有看到任何重量级新产品的推出，也缺少相关展示，最新发布的索尼、松下平板，谷歌新版安卓手机等产品没有露面。唯一让人欣慰的是多出了一些可以实际操作的新机型，比如诺基亚N9和HTC平板电脑等，让笔者玩了个痛快。只是缺乏重量级新品的发布与展示，还是让人感到内地这些展会的浮华背后，似乎缺了些什么。内地市场什么时候才能获得足够的尊重呢？



5代仍需等待，苹果隆重发布iPhone 4S

让媒体和用户激动不已的10月4日（北京时间10月5日）苹果手机发布会，仅推出了iPhone 4的加速版iPhone 4S，主要硬件配置改变是采用了双核1GHz A5处理器和将摄像头提升至800万像素，软件方面改变则是内置iOS5操作系统和Siri语音控制功能。估计香港或内地市场将至少在今年底才会得到iPhone 4S的供货。

ThinkPad终于实至名归



ThinkPad终于发布了首款真正意义上的Pad——平板电脑，目前它已经在京东商城上开始预售，价格么，当然还是ThinkPad一贯的高价位，16GB版本高达4999元。

ThinkPad平板电脑是为高端商务人士打造的产品，提供了一支高灵敏度手写笔，并预装Notes Mobile软件。它还拥有mini HDMI、3合一读卡器、标准USB2.0等丰富的接口。

佳能秋季新品DC发布

近日佳能（中国）有限公司在上海正式发布了2011年的秋季新品，此次推出的全部是DC新品，均搭载广角镜头、智能IS光学影像稳定器，具备更强的防抖能力。PowerShot S100V和PowerShot SX40 HS是两款较为引人注目的产品，它们均搭载了全新的DIGIC 5数字影像处理器和约1210万有效像素高感光度CMOS图像感应器。PowerShot S100V是5倍光学变焦的纤薄高端机型，而PowerShot SX40 HS具有35倍光学变焦能力和可旋转液晶显示屏。

至于大家更关注的新型单反甚至单电相机，则要等待11月在美国好莱坞的所谓“划时代”发布会了。



Sony平板电脑正式发布

索尼公司于2011年9月22日在上海正式发布了旗下首款Sony Tablet平板电脑S系列。它采用握持更加舒适、稳妥的书卷式外形设计，即使长时间单手握持也不会感觉劳累。采用TruBlack “纯黑” 技术9.4英寸多点触摸屏、Android 3.2操作系统、NVIDIA Terga 2处理器、1GB内存、16GB和32GB两种存储容量、500万像素 “Exmor for mobile” 摄像头。



它还拥有与软硬件系统高度整合的 “快触” 触摸屏优化和 “快览” 浏览器优化技术，其 “酷划” 数字内容共享新理念，让平板电脑与电视、音响、蓝光播放器等影音设备之间实现轻松互联互通，并以红外线智能遥控应用成为各种家用设备的指挥核心。索尼还推出了Select App服务，以及底座、皮套等多种配套商品。

Zune停产，播放器时代落幕



微软近日宣布Zune媒体播放器将全部停产下线，但将继续提供售后服务，并保留Zune在线音乐服务。Windows Phone手机将会成为未来微软移动音乐和视频战略的核心部分，另外Zune音乐服务还支持Windows系统PC和Xbox游戏机平台。

联想到近期苹果、创新等厂商的便携式MP3播放器虽未明确表态，但发展进程几乎停滞的表现，毫无疑问的是，便携式媒体播放器的时代已经开始落幕，手机、平板电脑、MID等随身智能数码产品，已成为了更加方便的数码音乐视频播放设备。

手机QQ浏览器发布云战略

腾讯近日举办了 “腾讯手机QQ浏览器品牌升级战略暨新解决方案发布会”，公布了手机QQ浏览器全新的云战略和云LOGO，提出5S新理念（Smart、Speedy、Simple、Specific、Safety）；宣布成立公益组织 “全球移动浏览创新中心”，并设立创新基金，扶持开发者、大学生们创新移动浏览技术。



QQ浏览器的云战略包括4个方面：云转换、云存储、云安全、云开放，背后有着强大的Xcloud架构做支撑。可将WWW页面转换为更适宜手机的形式，提高了浏览速度，支持收藏夹异地同步等功能，还增强了浏览器的安全性。

头牌新闻

开启全新影像之门，“尼康 1”可换镜数码相机新品全球同步发布 ■本刊记者 魔之左手

9月21日，尼康在上海召开盛大发布会，全球同步推出全新“尼康 1”品牌，以及旗下2款可换镜数码相机新品——J1/V1和4支对应该系列的全新“尼康 1”卡口的尼克尔镜头，尼康划时代的“全新影像系统”华丽亮相，尼康董事长兼总经理金子博明先生、尼康董事副总经理北端秀行先生等多位尼康高层出席了本次发布会，为“尼康 1”的诞生隆重揭幕。



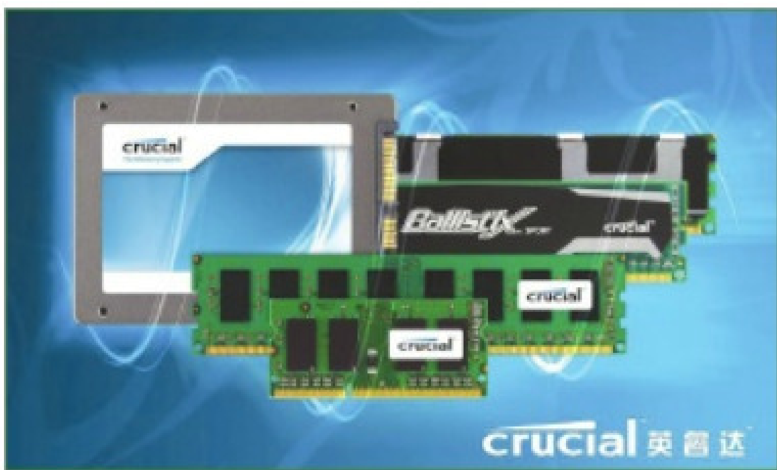
尼康董事长兼总经理金子博明与王力宏展示尼康 1相机

“尼康 1”是将小型、轻量、高画质以及先进性能这些要素融于一体，并获得最佳平衡的全新影像系统。采用全新开发的CX格式CMOS图像传感器和新一代图像处理器的组合，使静态图像和动画具有更高速的处理速度和更好的拍摄性能。高级复合自动对焦系统，拥有更快的自动对焦和更多的对焦点，还可进行焦平面相位侦测AF，与现有其他可换镜数码相机比较，具有极快的自动对焦速度。相机还配备了尼康最新的镜头卡口系统，配合卡口适配器FT1，也可使用现有的F卡口尼克尔镜头。

另外，J1和V1支持1080/60i全高清动画拍摄，通过附送的动画编辑软件还能够轻易创作带有图像效果（风格）和背景音乐的短片。利用动态快照模式和智能照片选择器模式等全新趣味功能，则可实现全高清动画和静态图像相结合的生动表现形式，轻松捕捉到最佳瞬间。此外，简洁、流畅、时尚和高品质的理念在J1和V1的设计中充分体现。J1机身颜色有白、粉、银、黑、红五种。V1则有黑、白两种机身颜色。

硬件店

Crucial英睿达登陆内地市场



Micron Technology（美光科技）旗下品牌Crucial日前正式对外宣布将携旗下全线DRAM内存产品和系列SSD固态硬盘登陆内地市场，并推出全新中文品牌名“英睿达”。同时，授权深圳市怡亚通供应链股份有限公司、北京神州数码有限公司、世平兴业股份有限公司以及宝通集团有限公司为代理商共同开展中国市场的营销推广。Crucial英睿达将为内地消费者带来专业存储产品，提供世界一流的存储产品和相关服务。此次除“英睿达”系列内存、针对游戏玩家及超频高手的高性能Ballistix铂胜系列内存外，Crucial英睿达还将带来SSD固态硬盘系列。另外Crucial英睿达的产品在线挑选工具让用户无需专业知识即能轻松找到适合自己的内存或升级建议，同时其全新中文版本也已同步问世。

Razer与孩之宝共同推出变形金刚3游戏外设

9月30日，Razer（雷蛇）获得孩之宝公司的授权推出“变形金刚3：月黑之时”珍藏版系列游戏外设。擎天柱、大黄蜂、威震天和震荡波这4个传奇机器人被创造并变形成为4款设计独特的Razer DeathAdder炼狱蝰蛇鼠标。该系列产品还拥有双面Razer Vespula黄斑胡蜂鼠标垫。加强速度的表面代表了汽车人，另一面的霸天虎则采用了强化操控行的表面，Razer笔记本保护包则拥有4种标志性的变形金刚颜色。Razer美国总裁Robert "RazerGuy" Krakoff表示：“无论是忠实拥趸还是因为电影而喜欢上变形金刚的粉丝，都会对我们所设计的变形金刚系列产品爱不释手。它将会为你带来我们最棒的拥有著名变形金刚特色的游戏级外设。”



威联通科技发布新款企业级79系列Turbo NAS



10月4日，为满足中小企业超大存储容量需求，威联通科技（QNAP Systems, Inc.）推出了企业级79系列Turbo NAS。新机型最大支持36TB存储空间，享受3年保修。它们搭载多核心Intel Xeon CPU或 Core i3 CPU，SATA 6Gbps、USB 3.0端口，配备2.5与3.5英寸可热插拔抽取匣、具容错转移和负载平衡功能的多以太网络端口、

数个支持高速数据传输备份的USB 3.0/2.0及eSATA端口。新产品还支持RAID 0/1/10/5/6/5+ hot spare/6+ hot spare/10+ hot spare/single disk/JBOD及新的Global Hot Spare功能，让备援硬盘在任何RAID状态下都可方便地替换损坏的硬盘，并在NAS上自动进行RAID数据重组。通过10GbE网络端口（选购），79系列Turbo NAS可提供每秒1,000MB以上的数据吞吐量及每秒100,000以上的IOPS能力。它们具备iSCSI功能并可与IP-SAN（iSCSI）及NAS功能同时执行，拥有VMware Ready及Citrix XenServer Ready认证，并和Windows Hyper-V兼容，适合在Windows、Mac、Linux以及UNIX混合的作业环境、私人云存储空间、服务器虚拟化与配合高性能应用软件的情形下进行文件备份与分享。

戴尔Vostro成就V131笔记本电脑登场

9月20日，戴尔宣布推出Vostro成就V131笔记本电脑，它是Vostro成就系列中最轻、最薄的产品之一，专为小型企业客户设计。它搭载英特尔酷睿i3和i5处理器，其可拆卸6芯电池支持最长9.5小时的电池续航时间。同时它还提供了协作选件，含全高清摄像头、SRS Premium Voice Pro、数字阵列麦克风及内置Skype等。此外，Vostro成就V131还具备2个USB 3.0端口以及巧克力按键，另标配背光键盘和快速启动键。它还提供了多种连接选择，包括WWAN、WiMax和LTE（仅适用于美国）、WLAN和蓝牙3.0。其配备的指纹识别器及趋势科技商务无忧防病毒软件提供了安全保障。在中国内地，Vostro成就131从低配到高配全系列均标配高等级服务，含3年下一工作日上门服务与第一年全面意外保护。用户在全国超过2000个城市均可享受免费、快捷的上门服务。全新Vostro成就V131已在戴尔官方网站上推出，官网售价5,299元起。

软件圈

腾讯移动安全解决方案升级提供健康管理



9月16日，腾讯在北京召开了2011年腾讯MTAA架构升级暨“手机健康 一键无忧”为主题的手机健康节启动发布会。会上，腾讯移动安全实验室宣布其移动终端安全架构（Mobile Terminals Assurance Architecture，以下简称MTAA）进行全面升级，并率先提出了手机健康管理的新理念。据介绍，在有效了解用户需求的基础上，腾讯移动安全实验室本次对其移动安全整体解决方案进行了全策略升级，MTAA核心技术与提供对外开放合作的核心，由原来以安全为重点升级为“安全+健康”的双重管理。新框架在原架构的基础上，增加了用户的个性健康应用需求的相关内容，包括性能优化、进程管理、便捷设置、软件组合推荐等。腾讯将携手合作伙伴针对用户需求，提供更好的应用软件、应用下载方式、应用管理方式，并倡议将每年9月16日设立为“全国手机健康日”。

万兴软件首次亮相数字世界亚洲博览会

在刚刚结束不久的2011数字世界亚洲博览会（Macworld Asia 2011）上，万兴软件携众多产品首次在国内亮相。万兴软件拥有数字媒体、数字文档、系统数据和互动娱乐4大软件业务百余款专业系列软件，覆盖北美、欧洲和亚太地区主要国家的软件市场。本次战略转移将以移动软件市场为切入点，加大面向iPhone与Android等平台的各种移动应用产品开发，并配合自家主力产品全面进军国内市场。

Adobe推出创意大学学生软件计划



9月20日，Adobe公司宣布在中国推出Adobe创意大学（ACU）学生软件计划，高校师生可将以9折价格购买到包括Adobe Creative Suite 5.5和Adobe Acrobat X在内的一系列受欢迎的Adobe软件。ACU学生软件计划将学生、高校与企业联系在一起，帮助高校学子掌握数字沟通技术和技能，更好地展现他们的才能、表达他们的创意，并在毕业后以高竞争力投身于全球化和数字化的就业市场。其合作伙伴赛尔新概念将负责高校内的产品推广与销售，凭借他们在电子商务平台及实体店面的渠道资源，高校师生可以享受到从购买到售后的一整套服务。

达内科技获得高盛集团2000万美元注资



9月27日，国内IT职业教育机构达内科技在北京举行新闻发布会，宣布公司正式获得高盛集团2000万美元投资。达内科技创立于加拿大多伦多，2002年进入中国，致力于面向电信、金融、互联网、移动互联网、物联网等行业进行技术人才培养，通过企业定制、委托培养、直接推荐等方式直接输送到企业就业。目前，公司已经在北京、上海、广州、深圳等20多个城市建立了40多家培训中心，年培训近2万人，已累计向国内外一流企业输送了7万余名从业者。达内科技CEO韩少云表示，公司将在融资后进一步加大投入，打造更好的教学团队和管理团队。同时，公司将加快扩张的步伐，为更多客户提供优质的IT教学和服务，并在2013年实现企业上市。

晶合快评

来自梦想背后的话题

■晶合实验室 Enigma

毫不夸张地说，作为一名负责网络话题技术栏目的平面媒体编辑，电视机早已淡出了我的生活。到现在为止，最后一次认认真真地观看10分钟以上的电视节目对我来说已经是属于7年前的遥远记忆。在这7年的时间中，我不止一次地坐在电视机前拿起遥控器准备重温一下“沙发土豆”的标准生活，然而，每当我意识到展现在面前的视频节目是一种绝对意义上的单向灌输，同时身为观众的我找不到任何超级链接和按钮进行扩展阅读与交流互动时，好不容易产生的兴致立刻就会消失得无影无踪。好吧，还是那句老话，时代在进步，技术在发展，观念在革新，这种标准的进化淘汰过程似乎也是传媒进化的必然结果。

不过，尽管从看电视这种行为上我已经找不到任何乐趣，但我必须承认，经过将近80年的发展积淀，由正规电视台制作的视频节目无论在编排还是内涵方面都要远远强于方兴未艾的网络视频内容。就在不久前，一部由上海东方卫视制作的名为《我为书狂，值不值》的视频节目在国内网络上广为流传，引发了无数网民的围观与争议，辩论的声音直到今天依旧没有完全消失。毫无疑问，从内容引发的话题的持续性来看，传统媒体的影响力在目前依旧是难以动摇的。



夜行爱好者Enigma

说句实话，从这期节目的选题来看，这段视频所讲述的故事并不前卫——有这么一位年龄二十有六的单亲单身无业青年，每天唯一的生活内容就是蹲在家里对着电脑码字写小说，至于目标当然是成为作家用稿费版税孝敬母亲养活家人。不过，直到这期节目播出为止，这位拥有美好梦想的有志青年依旧未能获得任何实际意义上的成就，孜孜不倦地敲打键盘没有给他带来一分钱的收入。换句话来说，如果想要为“啃老族”这个贬义词寻找一个标准范例，那么这位坐在演播室里的空想家无疑个合适人选——当然，如果想要为“闭门造车”这个概念寻找示例，此人的资格应该也能符合标准。

值得一提的是，以上内容仅仅是这期节目上半部分的内容，我们暂且不论这段节目到底是不是纯属娱乐性质的现场秀节目，单从主持人和诸位嘉宾与这位梦想家展开的对话来看，已经可以轻松地发现戏剧性堪比电视剧的冲突桥段：这位梦想着闭门造车功成名就的无业青年一边标榜自己的写作才华资历与简朴的生活条件需求，一边却面对“为什么不能一边工作一边完成自己的写作梦想”这个问题哑口无言。另一方面，根据此人的发言，尽管从字数上来看这位空想家创作的文字篇幅已经相当可观，但这些发表在网络上的作品不仅没有给他带来任何收入，甚至连知名度与人望方面的收获也同样为零。然而，就是这些完全看不出价值何在的文字，那位梦想家却给予了极大的期望——留意了一下此人在节目中的发言就不难发现，这位自诩为作家的啃老族大部分的谈话语气都是唯唯诺诺断断续续找不到半点自信，只有在谈到自己的小说时才会变得理直气壮，甚至连音量也要提高不少。一句话，如果这期节目的根本目的是要展示“画地为牢的网络文学创作究竟可以让人落魄颓丧到何种地步”的话，那么这期节目的编导人员无疑是大获成功的。

那么，从我个人的角度来看，这期节目究竟代表了什么意义呢？首先，也许会有人认为这位梦想家是个孜孜不倦的努力者，但在我看来，他所消耗的年华与精力完全就是徒劳无功的无意义行为——如果他坚持写作的最终目的果真是想要改变现实而不是逃避现实的话，那么此人带进节目现场的文字段落水平绝不会如此不堪。其次，尽管这位想入非非的梦想家对于“文学创作”这种行为似乎寄托了极为理想化的美好信念，“我有一个写书梦，我要用书改变世界”——这就是此人在此期节目中的第一句发言，但事实又是如何呢？我认为，倘若这位空想家的抱负不是一句空话，那么他根本就不应该把自己早期创作的同人小说视作写作生涯的最辉煌成就——要知道，标准意义上的“同人创作物”这种概念不管被冠以何种美轮美奂的名号，归根究底依旧摆脱不了“二次创作”的局限，换句话来说，如果没有原作的基础，这种再创作的产物只会是撑不起架子的空中楼阁而已。当然，这句结论并不是要彻底否定同人创作物的价值——事实上，我自己同样也是热衷此道的票友。但如果一位创作者的意图不仅仅局限于“自娱自乐”“博人一笑”的境界，那么“站在前人肩膀上”的同人作品绝不是什么阐述自己理念的上佳选择。更何况，如果一位创作者确实拥有“用书改变世界”的信念与能力，他的自尊心也绝不会允许自己的作品沦为必须借助原作噱头才能博取眼球关注的衍生物——美术方面我没有经验不好下结论，不过对于文字写作爱好者来说，但凡是认认真真创作过中长篇作品并投入过真情实感的朋友，十有八九都会对上面的这句话产生共鸣。

这位梦想家的创作行为追求的究竟是什么呢？在我看来，不管他把自己的创作初衷描绘得如何美好，“功利”二字才是他真正的目的所在。诚然，作家并不是什么不食人间烟火的世外高人，但对于这种口口声声申明大义却又不愿意脚踏实地面对现实从基础做起的黄粱一梦爱好者来说，自己梦想中的功成名就，至多不过是现实中的镜花水月罢了。P

漫画作者：suns

完美时空

挑动黄河天下反 《倚天屠龙记》黄河副本攻略



石人一只眼，挑动黄河天下反！在《倚天屠龙记》中，首个团队副本黄河副本可以提供给玩家大量经验以及顶级蓝紫装备，是玩家得到神级装备的最佳途径。

首先在各阵营的新手城的黄河难民处接取任务开启副本，其中天道盟的黄河难民NPC在泉州、逆天盟NPC在玉门关、而神州社NPC在卢龙城，需要注意的是只有队伍内成员都高于40级才可以开启副本，队长开启副本时全队成员需要在黄河副本NPC附近。



进入副本，和江湖侠客NPC对话（是的，NPC的名字的确就叫做“江湖侠客”），开启挑战，接到命令要在20分钟之内击杀四名元兵百夫长。这里值得注意的是，仅仅进入副本后，不和NPC对话是不会开启挑战倒计时的，队员可以在这里调整一下装备，如果是玩家组野队进入，队长应在此时确认一下队伍的职业配备和装备状况，并按职业合理分配各队员任务，做到各司其职。这里建议配备是一个坦克，一名拥有复活技能的纯奶妈，4名DPS，由于黄河副本是游戏中第一个开启的战斗类副本，如果纯坦克比较稀缺的话，也可以放弃一名T再招收一名DPS，用速推战法推进副本进程。



倒计时开始后，全队往副本左侧开始进发，遭遇元骑兵，然后找到骑兵百夫长，击杀之。然后按照顺序和小地图的指示，迅速前去击杀两外三名百夫长。一般来说系统所给的20分钟时间应该是绰绰有余，如果队伍装备比较差，无法按部就班的推掉百夫长周围刷新的小怪的话，也可以利用T的群嘲技能拉住小怪，DPS全力输出百夫长，力求倒计时之前首先击杀百夫长。此副本对DPS要求较低，因此奶妈可以不在自动战斗栏放置战斗技能，专心加血即可，建议奶妈依照装备状况设置加血血线50%~70%，一方面专心加血，一方面尽量不要吸引怪的仇恨，因为如果队伍内唯一的复活职业挂掉的话，就只能靠元宝复活了……

这里有一个小技巧，让奶妈不小心挂掉也可以免费复活，大家知道夫妻技能中有一个复活对方的技能，如果把奶妈的夫妻也组进队的话，嘿嘿……废话不多说，击杀完四名百夫长之后，元大将托里安在黄河吊索的桥头出现，老规矩，干掉他！此Boss虽说是副本内第一个带名字的Boss，但是毫无难度，无需特殊技巧就能安然击退，大家全力输出吧！

这时候玩家运气好的话，在大旗附近，可能会刷出元朝监工这一Boss，这个Boss是随机Boss，如果遇见了，千万别错过。然后来到剑魔传人面前，剑魔传人是本副本相当具有难度的Boss，建议主坦单抗，DPS控制仇恨击杀，该Boss虽无强力绝技，但是攻击力颇高，砍人刀刀见骨，奶妈在主加坦克时顺便拉队伍血线，如果坦克装备过关也并无太大挑战。干掉剑魔传人，同时把机关打掉，地面上会出现一个大洞，直通大坝底下，对话神算子，传入最终决战之地。

进入地底会有一群番僧上来围殴队伍，但是对于击败了剑魔传人的队伍来说，番僧只是送上来的小菜而已！击退众番僧，然后在巨大独眼石人雕像处迎来最终Boss——萨迦大法师。

萨迦大法师不但攻击极高，而且是内功型Boss，对于普遍以内防为主的坦克来说，坦起来有点疼。这里笔者提供两种打法：第一种打法，在坦克内防足够的情况下，可以用主坦单抗，此时需要治疗职业紧盯坦克的血线，在血量70%甚至是80%的情况下就要预读加血，不然很可能一个不小心出现大血崩，坦克无辜地躺在Boss下，不过在《倚天屠龙记》中，T倒地后也有足够的时间让其他成员抗住Boss，由奶妈把T拉起，T利用嘲讽重新接过仇恨。在坦克拉稳仇恨后，采取放风筝式拉怪，吸引Boss圆形围绕队伍走位，DPS职业在圆圈中间尽情输出Boss，如果一旦有DPS或是治疗职业OT，坦克迅速利用嘲讽技能拉过Boss，重复此过程即可轻松过关。另外一种打法，当队伍主坦内防较低，或队伍没有坦克的情况下，让2~3位内防较高的DPS职业轮流拉Boss，这种方法需要队伍配合比较娴熟，几名拉Boss的成员仇恨值要控制在平均线上，一旦一名队员掉血过多，停手后其他成员能够迅速拉过仇恨，而每一名拉Boss的成员都要及时通知奶妈转移治疗目标。这种打法不用Boss走位，大家都围绕在Boss旁边攻击即可。

击杀Boss之后，会掉落宝箱，同时开启副本关闭倒计时。前面在梁上君子处得到的钥匙这时就有用处了，赶紧抢在副本关闭前开启宝箱，领取自己的战利品吧！P

多益网络

引领回合制潮流
《梦想世界》全新玩法“财宝天下”



《梦想世界》全新玩法“财宝天下”已经正式开启了，本次全新玩法推出了许多新潮好玩的游戏内容，包括三大全新活动，航海世纪，曙光之战，三十六计；全新玩法，挑战地魔将；还有新装饰、新仙兽、新小精灵以及特色任务等前所未有的体验。究竟“财宝天下”给我们带来怎样的惊喜呢？一起了解一下。

三大新潮活动，征服新世界，激战PK休闲

此次全新玩法为大家带来三大新潮活动，航海世纪，开启全新冒险之旅；回合制DotA式玩法，劲爆曙光之；轻松休闲三十六计，让你尽享智慧PK。

航海世纪，冲出陆地，开启全新冒险之旅

每个人都渴望冒险，渴望探索未知世界，全新玩法“财宝天下”此次推出最潮活动“航海世纪”，让大家扬帆掌舵，征服新世界。航海冒险，大家不仅可以搜罗奇珍异宝，还可以开拓新的航线。这次全新的冒险之旅，还将面临海盗的挑战以及鲨鱼、漩涡等突发情况，正是因为这些刺激的挑战，才令航海之旅精彩异常。

曙光之战，劲爆PK，DotA式阵营对战

通过航海冒险的洗礼，你的实力与胆识都不可同日而语，就在你凯旋而归时，四国面临魔族挑战，为做好抗魔准备，四国将举行“曙光之战”军事演练。玩家分别进入两个不同阵营，道具、坐骑等将不被允许带入演练场，一切战斗仅保留原有招式和战斗技能，胜负以摧毁对方基地为标准。回合制最潮的DotA式对战竞技，想尝鲜就赶快加入战团吧。

三十六计，巧用计谋，轻松玩转大富翁

远洋打海盗，训练抗魔族，偶尔也要休闲放松一下，《梦想世界》全新休闲类活动“三十六计”，轻松智慧PK。该活动让众多玩家可以在棋盘内利用计谋一较高下，尽显游戏智慧，既然是一个轻松休闲的策略型活动，没有策略当然不能赢得最后胜利了，只有巧用“三十六计”以及锦囊妙计才能运筹帷幄，胜利才指日可待，你将成为大富翁。

全新玩法地魔将，新手也能虐Boss

一贯以来，游戏中的Boss都是属于高端的挑战，而对于新手玩家，也许连高端Boss长什么样子都不知道，更别说跟Boss交手了。《梦想世界》推出的全新玩法——地魔将，让众多新手也能虐Boss！《梦想世界》此次玩法更新，总共为大家带来了多达23种类别的地魔将。

仙兽如意猫，战斗好帮手

《梦想世界》全新玩法，还给大家带来了仙兽如意猫以及小精灵。如意猫外貌灵气逼人，拥有非常强大的仙系法术。作为《梦想世界》中的仙兽级宠物，它拥有一个非常强大的仙术技能，在合适的时机使用这个技能，将有很大机会将敌人直接秒杀！

全新染色，独享个性装饰，展现时尚造型

每个人都渴望与众不同，希望自己的造型成为全场最特别的一个，《梦想世界》此次更新怎么会少了玩家们最喜欢的全新染色呢。此次推出全新染色，带给你全新的光环、脚印甚至是小精灵的染色。在新玩法中推出了全新的染色方案，让你打造一个与众不同的角色造型，人群之中就数你最耀眼！全新的颜色搭配绝对让你独享个性装饰，塑造出更出彩的人物形象。

全新玩法“财宝天下”新潮好玩的内容仅用言语怎能体会，只有亲身参与其中才能深刻体会回合制最新玩法的真谛，全新玩法除了以上介绍的内容，还有特色任务等着大家一起突破极限。内容丰富，玩法新潮，你怎能无动于衷呢，不来玩，就变“凹凸曼”了！


扬帆出海，征服新世界


开启劲爆曙光之战



轻松休闲，赚钱当富翁



全民挑战，激战地魔将


仙兽猫在旁，作伴好拉风

搜狐畅游

你从未玩过的回合制网游《霸者无双》精彩内容爆料



你玩过《霸者无双》吗？一款以神话传说、名人传记、典故野史为核心故事背景，贯穿了数中华千年通史的奇幻历史网游。在金秋十月之际，这款与众不同的回合制网游拉开了终极封测的序幕。

有朋友看到这里，或许会撇撇嘴：“切，又是回合制网游，又是跑环、抓鬼、抓宝宝，一点新意也没有。”这位朋友，如果你愿意前往《霸者无双》的世界里周游一圈，相信你一定会收回刚才说的话。因为《霸者无双》真的很不寻常，真的很有料。

具有历史韵味的职业系统

有这样一种说法：一款游戏是否有料，先得看它的职业系统。在《霸者无双》里，有豪杰、谋臣、名将、国士4种职业。

豪杰以单体攻击技见长，可修炼长兵、短兵、特殊技能。他们是最强的物理输出职业，并可使用多种技能强化自身。谋臣以群体攻击技见长，可修炼谋术、方术、异术技能。他们是最强法术输出职业，并且拥有最广的攻击范围。名将以己方增强技见长，可修炼阵法、战术、军令技能，是最强辅助职业，并拥有最快的出手速度。国士以恢复生命技见长，可修炼工程、天文、地理技能，是最强治疗职业。

综上所述，《霸者无双》的职业系统简单却含有历史厚重感，看似只有四种职业，实际上玩家们可以通过修习不同技能，体验同一职业的不同之处。

你从未接触过的武将系统

你也许对千篇一律的“抓宝宝”玩法感到厌倦。但是，如果你喜欢中国五千年的灿烂历史，就一定会迷上《霸者无双》的武将系统。虽然从表面上看，《霸者无双》的武将系统似乎也属于宝宝系列，但它与传统的宝宝系统不同，有着独特创意。首先，《霸者无双》的武将系统采用了群侠传的模式，远到春秋战国，近到宋元明清，可供我们收服的武将有数千员，而且其中有不少历史名将。战国时期的“杀神”白起、三国时的一吕二赵三典韦、隋唐十八条好汉、宋朝梁山泊108位豪杰……只有你想不到的，没有你看不到的。其次，收服武将的方式也各有不同。我们可以采用传统的“捕捉”方式，收服心仪的武将。但对一些成名已久的名将来说，“捕捉”实在难以让人接受，所以，有些武将需要我们通过任务获取。还有的武将处于危难之中，当我们帮助他脱离险境后，他便会生死相随。再者，收服的武将不仅能协助我们战斗，还可以附身增加人物的各种属性，可以为我们打造极品装备，可以成为我们的坐骑（呃，这个我喜欢，我要去捉扈三娘）。

游戏里的真实战争

对于历史类网游而言，最吸引玩家的，莫过于气势宏恢的战争场面。为荣誉而战，为国家而战，是绝大多数玩家奋斗的目标。那么，《霸者无双》里的战争是怎样的呢？两个字：逼真！

《霸者无双》里的战争并不是枯燥而无趣的厮杀，而是包含了目的性与使命感。在游戏中，你所在的军团将以统一天下为目标，向版图上的各大城市发起猛烈攻击。值得一提的是，《霸者无双》里的战争并不局限在军团之间。王侯将相宁有种乎？在游戏中，曾被我们视作“鱼肉”的怪物也会组团攻城。作为一城之主，可别小看了他们的力量，更何况还有众多在野军团在一旁虎视眈眈，准备浑水摸鱼；所以，请尽量与怪物们搞好关系吧。

综述

看到这里，各位应该能够明白《霸者无双》为何与众不同。其实，类似以上的独创元素还有很多，譬如有趣的任务系统，正史、外传、演义统统包含其中。总之一句话，如果你喜欢历史，尤其喜欢架空的历史题材，那就进入《霸者无双》的世界吧。你会心满意足的！


四大职业


刘关张供我驱使


发现名将吴三桂


金戈铁马，与谁争天下？


绚丽的战斗技能效果

八爪鱼游戏

《LUNA2》11月全民封测送萌骑，做路霸



唱响恋爱主题曲，治愈内心小忧伤，“萌世代治愈系网游”《LUNA2》（《露娜2》）11月份开启全民封测，无需激活码，光棍节与你零距离约会。“萌世代”得有萌的潮范儿，随着封测开启，精彩活动隆重上线，超萌坐骑天天送，更有多人坐骑等你拿。最出位、最拉风的坐骑让每位玩家都能成为特立独行的“路霸”！

做“路霸”固然有派头，但是在光棍节还哼着《单身情歌》，那就不够潇洒了。赶紧约会吧。《LUNA2》有着独特的配对系统，除了可以帮助你找到趣味相投的好友，更是约会的好帮手。配对后可以携手挑战地下城副本，考验你们的默契度哦。进入配对副本之后，记得照顾好对方，让所有人见证你们的默契和友爱。





约会第一步：非诚勿扰

想要参与配对系统，首先需要先拿到蓝色大地的居民身份证，找到位于阿克勒港口的家族管理员NPC“瑟蕾莉安”，在她那边登记好相关信息就可以获取到身份证了哦。在瑟蕾莉安那里填写的资料，是作为配对系统的重要依据，能将你与和你有缘的朋友连到一起哦，所以绝对要认真填写完成！填写完成之后，你成为蓝色大地的一员啦！按下键盘上的D键可以查看自己的信息。接下来，就可以开始寻找朋友了哦。

约会第二步：月老牵线

打开约会配对界面（快捷键D），选择你要筛选的范围，就可以进行配对搜索啦！ 点击“搜索”按钮，可以在下方查看对方信息。挑选一个合适的对象，点击“配对挑战”按钮，对方答应后，可以发起对话。当双方都觉得聊得来的话，发动对话的一方就可以选择两人去地下城挑战了！配对点数特别高的玩家相见的时候，头上还会冒出可爱的桃心状标记，真是又清新又温情呢。



约会第三步：我们约会吧

挑战申请成功的玩家们可以设定挑战过程中获得的经验如何分配，同时可以选择符合彼此等级适合的地点开始挑战。进入配对地下城后，地图上会陆续冒出寂寞难耐的怪物，一边嘟囔着充满怨念的台词儿一边向玩家发动攻击！进行挑战的亲们，一定要互相关照打败这些怪物哦。怪物的实力会越来越强，想尽办法折磨挑战中的玩家，玩家们可不要掉以轻心哦。

默契度最高、配合度最好的玩家名字将会被留在副本上，这可是关系亲密的最好象征。副本的最后还会出现一只常年孤傲的Boss，打败它有几率获得稀有的装备和道具呢。大家加油哦！



既然是过节，当然要盛装上阵。《LUNA2》迷人公主装、性感比基尼、超萌小猫装……海量时尚套装任你挑选，想怎么穿就怎么穿，满足你的无限COS欲望！在背包状态窗口中(快捷键I)，可以查看人物当前身上所装备的防具、武器、饰品以及时装套装等资料，直接双击背包中的时装部件即可成功装备时装；装备了时装之后，人物外型显示的是时装效果。

时装除了外表时尚，还有提升人物能力的时装属性，部分时装单个部件具备属性，装备整套时装后还具备套装属性，时装的属性可以与防具等道具效果叠加。



派头十足，想约会咱还得动起来是不是？所有超萌的动作，只有在《LUNA2》看得到。无论是令人害羞脸红红的亲亲嘴，还是帅气逼人的排舞，跳一段吧，约会成功那是十拿九稳。

《LUNA2》中国大陆代理商——八爪鱼游戏娱乐平台，为内地玩家贴心定制了新舞蹈。少女时代、Super Junior等热门舞步的加入，为《LUNA2》的舞蹈动作更添时尚感，同时还增加了非常有中国特色的动作“李小龙”武术，龙迷们多了一个约会“必杀技”。P

空中网

硬功夫 狠PK
《功夫英雄》封测编辑深度体验报告



国产真3D网游《功夫英雄》作为2011年CGWR最受玩家期待的网游于10月20日开始了限量不删档封测，小编也是第一时间获得了激活码，在游戏中真正体验了一把硬功夫，狠PK。

画面华丽 唯美写实

进游戏之后，给人的第一感觉就是画面非常华丽。游戏使用了空中网自主研发的次世代引擎Dominancen（支配），在该引擎的支持下，画面感细腻、人物刻画真实，以至于真实再现了20世纪初佛山、北平、上海、旧金山等地的人情风貌。

趣味任务 顺利引导

《功夫英雄》的新手提示做的很完善，哪怕是没有玩过任何网游的人，都可以轻松上手。前几个任务都是关于相关操作的，在任务中不知不觉就学会了整个游戏的简单操作。红魂系统是整个游戏的核心之一，当红魂飞到手上的时候，小编仿佛感觉自己是在玩《鬼武者3》。超强的打击感，包括连击数和连杀数的显示都给人一种单机游戏的快感。

电影剧情 绝不错过

由于自动寻路系统的存在，很多玩家都不会注意看任务信息，这样就会导致很多重要的剧情被错过，《功夫英雄》为了解决这一问题，设置了“电影式”剧情的概念——重要的任务，关乎整个游戏情节发展的任务都会以必须观看的电影模式呈献，就像我们在玩战神时，奎爷的重要剧情也是通过不可控的电影模式呈现一样。

玩法创新 初尝QTE

QTE是Quick Time Event（快速反应按键）的缩写。概括的说，QTE共有两种：第一种是考验玩家即时反应的系统,在实际游戏过程中，玩家要对游戏画面上出现的按键迅速作出反应,并按下与画面所对应的按键,其出现的按键有单个的按键也有组合按键。早出现在《刑事快打》上，但并不完美。而后《波斯王子——时之沙》中已有QTE王子使用匕首吸取僵尸身上的时之沙时出现，后《波斯王子3》中将QTE制作的更加完美，王子在接近敌人的时候出现的一系列动作。《莎木》《战神》《生化危机》等经典游戏将此系统发扬光大。新出的游戏,《波斯王子4——重生》增加了QTE的设定！第二种是一个特定或随机的符号，在一段长度中迅速来回移动，玩家需要在符号移动到该长度的有效区域中时按下对应按钮，否则亦要重来或再次触发QTE事件。

硬功夫 狠PK

《功夫英雄》作为一款热血的网游自然少不了PK，而其一直宣传的硬功夫，狠PK，小编也是在这次的实测中有了深切的体验。华丽的技能，强烈的打击感确实让小编感觉热血沸腾，特别是不断飘上来的连击数字，会让人感觉很有成就感。

不仅画面的感觉很热血，在进入战斗后，音效也会改变，相信大家在玩单机游戏时都有这种体会，每当面对Boss或者进入战斗，音乐都会变化，马上紧张起来。《功夫英雄》中亦是这样，完美的连击配合热血的音乐，让人浑身充满了力量。

独有化身 XP秒杀

化身系统是《功夫英雄》独有的战斗系统之一，通过化身，玩家可以获得秒杀全屏的超强XP神技。在玩家达到10级后，开始拥有第一个化身，玩家通过战斗可以积攒斗魂，当斗魂满时会获得斗魂点，此时便可激活化身。

化身总共分为三段，一段化身10级可使用，二段40级，三段70级。每一段化身均需要使用对应的道具才能习得。相应的，化身等级越高，可使用的XP技能越多，其中第三段化身为全职业皆可拥有，有三种可供选择。化身后，增大30%体型，提高500士气，提高50%移动速度，增加 300点免伤属性，并增加体力上限和普通技能的攻击。从各方面来看，《功夫英雄》的表现都不错，无论是画面还是打击感都堪称上乘，美中不足便是高等级的任务偏少，如果能丰富起来便是一部不俗的作品。


华丽的画面


新手提示做的很到位


完成前面基本操作的几步任务后终于来到了击杀任务


趣味变身任务


狠PK 强硬打击


化身提示

漫步者

EDIFIER漫步者

最佳苹果玩伴 漫步者M0苹果版详解之一

漫步者苹果音响可谓声名远播，从M0、M33/M33plus、M500、M35，M600……精致优美的外观造型，丰富多样的功能设置，人性化的细节处理，便捷实用的操控体验，均与苹果产品有着极高的契合度，堪称苹果伴侣上佳之选，而今天为大家介绍的，就是漫步者苹果音响最新产品，也是漫步者M0家族新品——M0苹果版，它的苹果支持功能到底如何呢？

作为一款苹果音响，漫步者M0苹果版通过了苹果公司指定机构的Made for iPhone测试，尤其是有关iPhone4的射频抗干扰测试。由于iPhone4的天线设计在侧面，与之前的iPhone 3G/3GS完全不同，在与iPhone天线如此接近的情况下，M0苹果版还能达到优秀的射频抗干扰效果，尤其是FM，既保持了接收效果良好，又能满足射频抗干扰的性能要求。这既与不惜成本采用高档元器件密切相关，也足见漫步者设计师们的设计功力。

而闹钟+苹果，如何在外观上无缝衔接呢？漫步者的设计师为M0苹果版配备了一个精巧的旋转式苹果底座，使用苹果产品时，只需轻轻推动旋转即可连接，而不使用苹果产品时就可以无缝融合成标准闹铃，设计非常精妙，可玩性很强。

当然，如果你还在为iPhone4待机问题发愁？现在烦恼将不复存在，M0苹果版支持iPod/iPhone 全系列（Shuffle除外）产品播放/充电，这一功能虽看似与此前的苹果音响相同，但漫步者M0有着更为贴心的设计，它采用足量的1安培充电模式，iPhone4从20%电量充到80%耗时不到半小时，有了这个能量库，你要做的，就是尽情“摧残”你的苹果吧。

对于懒人而言，即使是校准闹钟恐怕也是力气活，现在好了，漫步者M0苹果版具备iPod/iPhone时钟同步功能，只需将iPod/iPhone与音响连接，便可实现以iPod/iPhone为基准的时钟同步。至于闹钟设置，您可以选择M0MKII自带的闹钟系统，也可以选择iPhone的闹钟系统，并可在未连接iPod/iPhone的情况下进行操作，便捷实用，尽显人性化设置。

而对于非iOS 系统的iPod Classic、iPod Nano 5，漫步者也加入了非常贴心的设计，虽然它们自身并不支持FM功能，但连接M0苹果版后，闹钟的FM均可体现在iPod Classic、iPod Nano 5系统中，实现同步的FM播放功能。

在M0苹果版这样一款看似简单的微型苹果音响身上，我们可以看到漫步者对于产品无微不至的细节关怀，比如精妙绝伦的dock座，快捷实用的闹钟功能，在nano产品中加入FM功能，快捷充电功能等等，这些设置为产品增添更多人性化色彩。正是这种用心打造的产品，让我们看到了不一样的“闹铃 ”，也看到了漫步者在苹果音响上深厚的技术积累，作为一款“Made for iPod/iPhone”产品，一个新颖的苹果玩伴，非常值得果粉拥有。P













汇众教育

月薪3500~8000元 企业抢聘游戏动漫人才



谈起游戏动漫从业者，很多人的第一印象就是“玩”。而事实上，在那些对游戏动漫人才需求量比较大的行业中，一个看似“玩”的职业却是名副其实的金领职业，如游戏服务器端软件工程师、 2D网络游戏工程师 、手机游戏开发工程师、游戏策划、 游戏特效设计、 游戏原画设计、游戏动作设计 、游戏场景制作 、游戏构架设计、动画制作等。

游戏动漫人才“一将难求”

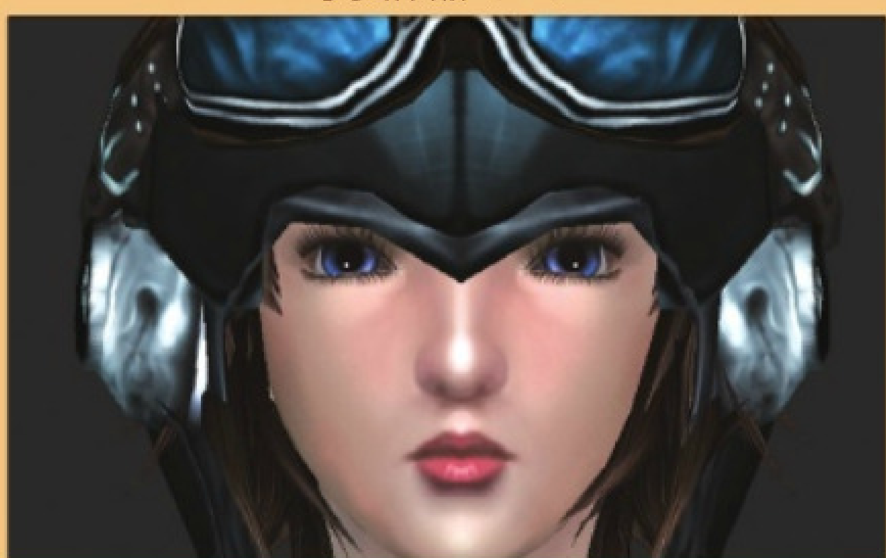
谈起游戏动漫从业者，很多人的第一印象就是“玩”。而事实上，在那些对游戏动漫人才需求量比较大的行业中，一个看似“玩”的职业却是名副其实的金领职业，如游戏服务器端软件工程师、 2D网络游戏工程师、手机游戏开发工程师、游戏策划、 游戏特效设计、 游戏原画设计、游戏动作设计 、游戏场景制作 、游戏构架设计、动画制作等。

据一位业内人士透露，在沿海发达城市，一般情况下，初入行人员的月薪在3000元左右，工作半年以后一般会翻倍或者3倍上涨，优秀人才的年薪将达到10万~50万，而对于那些能独当一面的首席设计师、艺术总监或已担任管理运营职务的顶尖高手，年薪甚至可以在60万以上。丰厚的收入，使得这些职位工作者都成为令人羡慕的职场新贵。

“在一个行业里，从业人员紧缺程度最直接的表现就是他们的社会地位和收入水平。”某资深游戏设计师陈先生表示，游戏动漫设计作为新兴的创意工作，专业人才社会地位相对较高，薪资水平也普遍高于传统行业，比如，游戏特效设计制作人员月薪一般在6000元，中高层3D游戏程序、美术设计师月薪则在8000~10 000元以上。然而，就在这种高薪水高待遇的“诱惑”下，不少游戏动漫企业仍然招不到合适的人才。“从企业游戏动漫人才需求来看，游戏动漫人才的培养速度远远赶不上企业需求总量。”据某权威部门数据统计，一些企业游戏动漫设计职位空缺率达40%以上。


教室


学员作品（一）


学员作品（一）

原因剖析：受文化教育制约难产“高智力”人才

汇众教育董事长李新科表示，“动漫、游戏、影视类的岗位具有高度的智力特性，要求从业人员掌握熟练专业IT技能，具备无拘无束的创造力。在产业化的背景下，还要具备极强的团队合作精神和稳定的职业素质。”可是，长期以来，由于社会文化氛围、经济发展阶段以及人才教育传统理念的某些限制，中国一度安于扮演“中国制造”的角色，“想象”和“创造”能力成为越来越稀缺的资源；而我国数字技术普及程度落后于一些发达国家的客观现实，也让熟练掌握游戏动漫设计制作的高新技术人才成为企业争抢的对象。

出路探讨：高校和培训机构争相开设游戏动漫专业

据权威部门统计显示，2010年中国网络动漫市场规模达到7900万元，中国至少有7亿的游戏动漫消费者带动着每年1000亿元的巨大市场空间。我国游戏动漫产业飞速发展，成为国家经济发展的新增长点。

虽然很多高校陆续开设了游戏动漫相关专业，但是传统的动漫教学内容与企业对人才的实际需求严重脱节，且入学门槛相对较高，培养周期长，培养出来的学生无论是数量还是质量都较难满足当前动漫企业的需求。因此，职业教育就成为广大有志于投身游戏动漫行业的年轻人的成才捷径。

汇众教育北京北三环（游戏）校区凭借雄厚的师资力量和完善的就业服务，多年来为全国各大游戏动漫公司培养了大批优秀游戏动漫设计精英，毕业学员任职于新浪、搜狐、目标软件、完美时空、盛大、光宇华夏等知名企业。2011年学院与全国130多家企业签订用人协议，定向培养2D、3D游戏动漫设计人才。本月热招40名学员，大中专毕业生或高中以上学历的游戏动漫爱好者均可报名，零起点培训，采用小班制授课（可选择脱产或业余学习），专业理论+企业项目实训，聘请企业名师顾问团指导学员的作品设计。名额有限，欲报从速。每周六下午免费公开课欢迎体验。

汇众教育北京北三环（游戏）校区　网址：http://ot.gamfe.com

汇众教育

灵禅游戏集团人才选拔说明会|项目制作分享会暨 DARE TO BE CREATIVE游戏创意竞赛“灵”距离 汇众教育中关村游戏学院校园主题活动



为了让更多学生了解互动数字媒体产业与游戏设计产业的发展及对人才的要求，更进一步提供优秀人才到相关行业就业与发展的机会，为院校与企业搭建一个交流与合作平台。DARE TO BE CREATIVE 2011校园“灵”距离主题活动暨灵禅游戏集团校园游戏人才招聘会在汇众教育中关村游戏学院举行。

活动内容

灵禅游戏集团现场发布各类游戏美术设计、游戏程序开发等人才的招聘说明，近60个职位和超过80个实习岗位虚席以待！现场可提交简历！

主讲嘉宾

1.上海市多媒体行业协会 公共关系部/大型活动部主任 汤洪涛先生

2.灵禅游戏集团（即将上市一线游戏企业）

总裁 兰海文 先生　资深研发总监 姜文斌 先生　人力资源总监 李楠 女士

此次活动由DARE TO BE CREATIVE大学生游戏创意竞赛组委会、灵禅游戏集团、汇众教育共同主办，将在中国传媒大学、北京电影学院、汇众教育中关村游戏学院展开校园人才招聘。从各公司发布的岗位要求来看，今年的缺口主要集中在美术、策划、程序开发等职位。随着游戏领域的高速发展，基于移动、掌上游戏平台的游戏程序员、游戏测试员、UI程序员、网页程序员、系统设计师等也出现供不应求的局面。再从数量上来看，公司发布的需求共超过60个职位，大大增加了应聘者获聘成功的机率。

作为游戏创意竞赛的承办方之一灵禅游戏集团来到汇众教育中关村游戏学院洽谈人力资源合作，并为汇众教育在校学生介绍了公司的情况，一方面为了吸纳优秀的游戏开发技术人才，另一方面也诚邀汇众教育中关村游戏学院的学子能积极参与到本次大赛中。上海灵禅信息技术有限公司首席运营官郭靖宇先生、资深研发总监姜文斌先生、人力资源总监李楠女士纷纷与汇众教育中关村游戏学院的学生进行现场互动交流。


上海市多媒体行业协会 公共关系部大型活动部主任汤洪涛先生为学员介绍活动内容


汇众教育中关村游戏学院教学经理狄志国、校长及灵禅游戏集团姜文斌先生


人才战略合作合影

灵禅游戏集团介绍

灵禅游戏集团由上海灵禅信息技术有限公司、上海游宝电脑软件有限公司、遨成电脑软件有限公司、北京移动之星信息技术有限公司及 Red Entertainment 组成。集团成立于2005年1月，总投资1500万美元，是国内领先的网页游戏和手机游戏开发和运营商之一。集团在上海、北京和东京均设有研发机构和子公司。集团现有员工450余人，今年年底将达到550人规模。集团正在筹划海外上市中。

灵禅游戏倡导节能环保的办公理念，同时还致力于为员工提供良好的办公环境，宽松的工作氛围。

加入灵禅的N个理由

快速发展中的企业，中型规模，2012年上市：发展机会巨大；

战略布局清晰，业务模式多样互补：长远发展基础夯实；

求贤若渴，以人为本，不断提升企业文化建设：工作舒心，受到尊重；

追求创新，不断优化工作流程，重视客户体验：价值创造最大化；

讲究诚信，关心社会（灵禅游戏做了许多社会公益）：公司规范，诚信负责。

汇众教育中关村游戏学院

学院座落于中关村科技园区，周边汇集中国人民大学、清华大学、北京大学等众多国内一流大学，交通便利，在这里可以感受IT高科技，是北京文化创意产业重地。中关村校区具备先进的网络游戏开发、手机游戏开发、网络游戏设计培训经验，良好的业界合作关系，与多家游戏企业共同设立了项目开发工作室，在游戏商业转化上拥有成熟的运作手段，有力的保障了学员的就业。毕业学员主要分布在完美时空、上海盛大、金山、法国育碧等知名游戏企业。

汇众教育北京中关村（游戏）校区　网址：http://zgc.gamfe.com

头牌新闻

百游单机战略发布《英雄无敌Ⅵ》10月13日全球同步发行

■本刊记者 8神经

（本报讯）10月10日，北京国家会议中心，“百游单机战略暨《英雄无敌Ⅵ》上市发布会”正式召开。此次发布会上，百游正式宣布单机业务拆分，在单机领域将进行“三步走”的整体战略，同时公布了旗下即将发行的三款单机大作，并举行了《英雄无敌Ⅵ》中文版上市启动仪式，该作将于10月13日全球同步发行。


在发布会上，百游CEO林粤先生得到一件意外的赠品——由本刊在1999年制作的《魔法门英雄无敌英雄宝典》

在发布会上，百游CEO林粤就公司在单机领域的战略做了阐述。“三步走”即在运营上首先拆分单机业务，成立独立公司运营单机游戏产品；在产品布局上，采取代理与自主研发相结合的方式，为玩家提供更多的国内外精品单机作品；同时在推动产业发展方面，百游将设立首批3000万的专项扶持基金，帮助国内有实力的团队进行原创单机产品的研发，为单机游戏市场注入更多新鲜的血液。

发布会上，“仙剑之父”姚壮宪等业界大佬就中国单机游戏发展进行了高峰对话。作为见证了中国单机以及网游时代兴衰变化的游戏产业老兵，各位嘉宾均对于单机游戏复兴的前景表达了各自的观点。发布会上百游还首次对外公布了国产格斗游戏《风卷残云》以及自主研发《凡人修仙传》单机版相关内容及信息。这两款备受注目的单机游戏大作均将由百游代理发行。

作为当天发布会的重要内容，百游CEO林粤和法国育碧中国区负责人周宁以及与会嘉宾共同点亮《英雄无敌Ⅵ》LOGO图标，并宣布备受全球玩家关注的单机大作《英雄无敌Ⅵ》中文版将在10月13日正式启动全球同步发售。此次《英雄无敌Ⅵ》将推出数字版、标准版和豪华版三种版本，分别定价为50元、89元和299元。P

晶合新作

游卡携手海航共创旅游三国杀

由海航乐游携手游卡桌游“三国文化”主题旅游产品新闻发布会于9月23日下午在北京正乙祠戏楼举行。发布会开场由新华普罗文化有限公司运营总监肖龙致开幕词，随后邀请边锋集团副总裁、游卡桌游CEO杜彬先生、海南乐游总经理孙金伟先生和海航旅业控股(集团)有限公司产品研发部总经理官伟致辞。会上介绍了产品的详细内容。桌游与旅游相结合的新模式代表了“健康旅游新概念”的开启，将大众休闲娱乐生活引入崭新的阶段。

《黑光：惩罚》11月10日内测



完美世界旗下Zombie工作室近日宣布旗下虚幻3科幻射击网游《黑光：惩罚》美服11月10日开始内测。本作第一人称射击网游《黑光：目标击毙》的续作。与前作相比，本作的游戏世界更为广阔。玩家可以在游戏过程中获取杀敌积分然后转化为经验值与虚拟货币，然后随着角色等级的提升运用经验点数来攀登技能树。虚拟货币可购买武器、护甲以及对武器进行改装。完整的《黑光：惩罚》游戏下载计划于今年秋季发布。

《天龙八部3》10月20日公测



近日搜狐畅游宣布3D武侠网游《天龙八部3》将于10月20日开启公测。借助第二代网游开发模式的“天外江湖”体系以及云服务器的强大运算能力，《天龙八部3》拥有与原有江湖不同的背景设定以及与原有江湖毫无关系的势力同盟，不设置阵营限制的多服玩家交互。游戏公测中还将陆续送出iPad2、笔记本电脑等大礼。

晶合热点

《特种部队》进入WCG

2011年9月22日，中华网游戏集团（CDC Games）于北京石景山区中国电子竞技中心成功举办“2011《特种部队》国际赛启动仪式”。

启动仪式上，中华网游戏集团正式对外宣布旗下运营的专业FPS网游《特种部队》首次进入电子竞技顶级赛事——WCG（世界电子竞技大赛）。同时，中华网游戏



集团全面启动包含WCG、IEF(国际数字娱乐嘉年华)、SFWC(特种部队世界杯)三大国际赛事在内的“《特种部队》国际赛”，打造“《特种部队》国际赛事年”的概念。参加“《特种部队》国际赛”的选手将代表中国与世界各国选手一决高下。这也标志着电子竞技将全面进入网游化时代。在运营商中华网游戏集团和开发商Dragonfly的合作下，《特种部队》每年都不断推出全新资料片及多项线上和线下赛事。同时，中华网游戏集团还将斥巨资打造“特种部队国际赛事年”，并将形成固定的国际系统赛事。

17Vee掀起体感游戏体验周



9月17日至9月26日，17Vee官网为了庆贺新产品17Vee体感游戏助手的发布，推出了体感游戏助手体验周的活动。在这段时间内注册17Vee官网的用户，无需购买授权即可免费体验体感游戏。为让更多的人了解体感游戏，17Vee还与798game旗下的《八仙过海》《沧海》等网游联合举办活动，除了本身的活动奖品，对来自《八仙过海》和《沧海》的获奖玩家还赠送游戏里的极品骑宠，活动将持续到2011年10月31日。17Vee体感游戏助手是一款能将普通的安卓手机实现体感游戏手柄功能的小软件，只需在手机和电脑上安装相应程序，再将安装完毕的计算机和手机通过蓝牙互联即可实现手机操控电脑。它将安卓手机用户和电脑游戏玩家很好地结合了起来，扩大了体感游戏的受众群体。

暴雪娱乐启动《暗黑破坏神Ⅲ》封测



2011年9月21日，暴雪娱乐公司宣布旗下《暗黑破坏神》系列的续作《暗黑破坏神Ⅲ》启动封测。本次封测中玩家可以体验游戏中第一幕的部分内容。玩家可在5种英雄职业中选择其一，最终独自或者与其他玩家携手挑战骷髅王。游戏过程中玩家还将尝试游戏的技能及工匠系统。游戏还将利用战网平台的优势为玩家提供游戏匹配和交流工具以及便捷的角色和库存管理选项还有拍卖行等功能。本次封测版本仅限英文版，游戏的最终正式版将会有多国语言版本，发布时间以及不同地区市场的更多细节等将在之后公布。

“喷火战机”乐队献演2011暴雪娱乐嘉年华



9月28日，“喷火战机”乐队出演2011年度暴雪娱乐嘉年华的闭幕演唱会。“喷火战机”乐队拥有《Everlong》《All My Life》等标志性金曲，同时乐队本次献演暴雪娱乐嘉年华也标志着乐队创始人Dave Grohl回归该项盛典。除此之外，暴雪娱乐嘉年华还安排了一系列其他活动，包括开发小组座谈会、业余及职业锦标赛还有各种趣味竞赛、已上市游戏的体验及未上市游戏的试玩等。

中华网申请破产保护，游戏业务暂不受影响

国庆长假期间中华网传出在美申请破产保护的消息，让一部分游戏玩家开始担心自己的游戏账户是否受影响。与传统意义上的破产或清算不同，中华网是根据美国破产法第十一章自愿提出破产保护的，所以中华网的选择只有出售不良资产以抵偿债务。而中华网游戏业务去年第四季度调整后的未计入利息、税费、折旧和摊销之前的利润率为40%，高于上年同期的7%，加之刚与韩国Mgame公司续约2年，继续在中国运营《热血江湖》。因此推断中华网放弃游戏业务的可能性不大，玩家不必担心。

SMM官方宣布DotA2项目取代DotA项目



继ESWC2011世界总决赛官方组委会宣布DotA2将取代DotA成为本届赛事的正式比赛项目之后，SMM2011组委会也在10月9日宣布获得Valve公司授权，并将在今年12月2日至12月4日于马来西亚首都吉隆坡举办的SMM2011世界总决赛上举办DotA2世界大赛。在今年8月份的Gamescom展会中，Valve公司的展台举办了首届以DotA2为比赛项目的赛事并取得了巨大成功。权衡了DotA与DotA2两个项目的发展前景后，SMM组委会做出了这个决定。

晶合快评

关于“暗黑3”的一点牢骚

■晶合实验室 键盘

拿到了“暗黑3”的测试号，虽然不能外传，但截点图下来在Q群里贴一贴还是可以的，而群里的朋友问得最多的就是：好玩么？而我的回答是：似乎也没有想像中的那么好玩，故写文发发牢骚罢。

也许正是期望越大，失望越大，初进游戏，感觉就像是个韩式网游，也可以说是国产网游，甚至纯从画面来说，还不如某些国产网游。新建角色界面，只能选性别而不能微调面貌和身材，当然，实际在游戏中玩起来的话，谁也看不清哪个角色胸大一些，哪个角色眉毛威武一些，哪个角色戴着大耳环脸上还有刺青。这些都不是重点，雷到我的是，在选择职业时，每个角色穿着高级装备尽情Show，选好职业后，角色迅速回复到一身破烂的土鳖状态……这种处理方法与时下所有国产网游在新建角色时的处理方法如出一辙，只是落差没有太过分罢了。严格说这其实也没什么，但也许就是期望太高，总希望能像“暗黑2”那样在选职业时就能来个当头棒喝，但没想到这种似曾相识的俗套处理，委实不像暴雪出品哪。

进入游戏后的画面着实失望，总体来看就是个矛盾的集合，如果说“暗黑2”是粗中有细，那么“暗黑3”只能说是细中有粗。

乍一眼看去，画面很细腻，细腻到已经感觉不出是欧美游戏，更没有“暗黑”系列那种粗犷、豪迈的画面风格，游戏已经从上一代的北方大汉变成了现在的南方书生。固然游戏内容更血腥更暴力，但这种美术风格的转变却不能被掩盖。从另一个角度来说，“暗黑3”更像是一款充满东方美术风格的玄幻游戏，至少从外壳来说，说是国产游戏也不为过。





先让你看到一身华丽丽的装备，然后再迅速退回到原始状态，这不是国产道具收费网游常干的事么？简直是悲剧啊

乍一眼看完再仔细看，游戏中大量的“粗”却被暴露出来，模型粗糙暂且不提，毕竟Beta中很多画面功能还没有启用，比如反锯齿，比如动态光影效果。但最让人受不了的是，游戏中的颜色搭配实在让人大跌眼镜，“红配绿，赛狗屁”，在“暗黑3”中，大量嫩粉、艳红、翠绿、水蓝等颜色的装备混搭使用，着实让人惊讶于暴雪美工是不是在集体发烧。在厚重、阴暗、恐怖的游戏氛围中，一群穿着混搭艳丽装备的角色上蹿下跳，着实让人怨念十足。

从游戏系统和功能上来说，换别的游戏公司做出这样的游戏，也许我会夸得天上地下为其独尊，但是暴雪做的，恐怕还不够。正如Oracle所说：“‘暗黑3’无可挑剔，无论你是不是还觉得少了些什么，但对于一款续作，对于一款ARPG而言，这真的够了。你觉得不够，多半是觉得对于‘暴雪出品’这块牌子还不够”。





最后，如果你认为暴雪拥有天下无敌的强横美工实力的话，我希望这几张人物装备配色示意图不会让你太崩溃……顺带一提，这些花里胡哨的装备名称都是闪闪发亮的金色。当然，如果这也是暴雪为了推销道具染料刻意做出的调整，那我无话可说。



只使用康-奥-第的键盘，戳戳哈嘿！

心が跃れば、それはGAMEです
（GAME-Dancing Your Heart）

2011东京电玩展

□策划 本刊编辑部
执笔 本刊记者 Suki

继今年6月的E3大展之后，举世瞩目的另一大游戏盛事，一年一度的东京电玩展（Tokyo Game show）在东京千叶市的幕张展览馆如期举行。展会为期4天，前2天为商务日，开放游戏相关从业人员与媒体参观，入场费用为5000日圆，后2天为公众开放日，一般参观者可购票入场进行参观，入场费用分别为预售1000日圆以及当日购买1200日圆。



开幕式

据不完全统计，本次的东京电玩展有146家（其中海外34家）游戏厂商参加，共计700余款不同主机、平台的游戏产品。包括索尼电脑娱乐（SCE）、CAPCOM、KOEI TECMO Games、KONAMI、SQUAREENIX、SEGA、日本微软、NAMCO BANDAI Games等公司，另外，中国台湾地区厂商也在台湾游戏馆有自己的展位，多家游戏和硬件厂商都展示了本家近期的新作，其中不乏备受关注的话题作品。

在此次的TGS上，3DS游戏占据数量第一；而以类型论，则动作游戏依旧成为年度玩家最热衷的游戏类型，以大比分优势远远超过其他各类型游戏。

今年的展会分为几大区域：展示最新游戏的“一般展示区”、贩卖游戏周边的“产品销售区”、游戏专门学校宣传招生的“游戏学校区”、适合全家同乐的游戏软件和相关产品的“家庭区”、以游戏相关的企业对企业电子商务为对象的集

合B2B解决方案的“商谈区”等。此外，今年还新加了几个区域，分别是“手机与社交游戏区”，在这个区域内主要展示iPhone、Android所代表的智能手机和移动电话、各种平板电脑等的移动终端平台游戏，以及人气急剧攀升的社交类游戏；“游戏专用电脑和网络游戏区”，在这个区域内介绍高性能的游戏专用电脑和电脑配件等硬件，以及从正宗3D绘图游戏到网页游戏在内的线上游戏等以电脑为平台的新游戏；“游戏专用设备区”，在这个区域主要展示了耳机、手柄、电玩椅等家用游戏机和掌上游戏机、电脑游戏的周边产品等，在这里可以看到不少新奇的玩意儿；最后是设在“商谈区”内的“云计算/数据中心博览会”，这里主要介绍支持社交游戏和在线游戏的基础环境建设的云计算/数据中心服务。

这次主办方的活动与去年基本相似，主要项目包括例行的游戏专业论坛“东京电玩展论坛”、针对亚洲游戏市场的“亚洲游戏产业高峰会”、广受玩家喜欢的格斗游戏大赛“斗剧IN TGS”以及各种Cosplay活动等。

在日本期间，随处可看到的节电标志也出现在电玩展上，展示物照明统一改为采用LED灯泡，同时像下行电扶梯停止运转、限制各摊位用电量等相应办法也得到有效采纳和使用，在比2010年展会总用电量减少25%的情况下，我们依旧看到一个灯火通明的游戏世界。

和往年相比，2011 TGS增加了智能手机和便携式电脑的相关商品展示，同时，在幕张展览中心还同时举办了另一场名为“娱乐器材SHOW”的展会，该展会与游戏产业也有较深的关联，因此，不少参观者都是两会同览，也可以说从某种程度上来说是起到了增加来访量的作用。

任天堂

这次TGS参展的各厂商中，最出风头的二位自然是在掌机市场平分天下的任天堂和索尼这两个公司，在9月15日媒体开放之前，任天堂和索尼就先后召开了发布会，宣布了新作品和新主机的情报。13日任天堂在3DS新制品发布会上，就已经公开了Wii平台的赛尔达系列新作《塞尔达传说——天空之剑》和制作了6年之久的《勇者斗恶龙10》，而力压其他作品成为焦点的就是转战3DS平台的《怪物猎人3G》和《怪物猎人4》，在TGS的CAPCOM展台，今年的重头戏当然也就是《怪物猎人3G》，在展会上提供了不少试玩机让人体验在新一代掌机上的狩猎之旅。由于历史的恩怨，任天堂自然是不会参加TGS，所以3DS的最新外设扩张滑杆也就和《怪物猎人3G》《生化危机启示录》《街霸×铁拳》等新游戏一起在TGS上和大家见面了。目前看到的这个新外设，是安装在3DS机身右侧的，装上以后会感觉上屏幕向左歪，有些不太习惯，外设上有一个摇杆，还有R、ZR、ZL三个按键，要想使用它玩游戏……还需要在里面装一节7号电池。

CAPCOM

作为横空出世的Fans向游戏代表作，“怪物猎人”系列这几年可以说是如日中天，3代从PS系列平台跳槽到Wii，就已经让不少人对CAPCOM颇有意见，但这丝毫没有影响《怪物猎人》在玩家中的受欢迎程度，在经历了《怪物猎人P3》的火爆之后，CAPCOM在本次TGS提供了3DS平台上的新作《怪物猎人3G》的试玩。在开幕第一天，场内排队最长的就是CAPCOM的试玩区，整个试玩区本身就完全是《怪物猎人》的场景还原，甚至还特意支了一个新怪物碎龙的雕塑，从横幅大图上的水龙









左上图：10点开幕，但9点钟已经有不少媒体在排队买票了

左下图：此时仍是准备阶段，不少展台本着节电原则只开启必备的灯光

右上图：CAPCOM为新作《龙之信条》制作的巨龙模型，让所有路过的观众都感到了压迫感

右下图：《怪物猎人》永远都是TGS的大热门



《生化危机——启示录》，与电影第二部重名了，剧情上会有关系吗？



主持人正对CAPCOM的嘉宾进行现场采访



capcom的工作人员严阵以待

可以看出在MHP3中没有开放的水下战在MH3G中又回来了，也许这就是体现新掌机的优势所在，毕竟比PSP多了触屏啊。等拿到手试玩后发现，《怪物猎人》和3DS的适性确实不错，3DS的立体视觉效果让猎人们判断和怪物的距离变得更为容易、打击感也变得比原来更棒！当然……前提是你不晕3D。在画面上我们注意到还有一个变化就是人物和怪物现在都有了实时的影子，不再是前代的一团黑了！游戏的按键操作和PSP上的《怪物猎人P3》基本上没有太大变化，只要是老玩家都可以很快适应，最大的区别在于3DS比PSP多出来的下触屏，在PSP版中屏幕右上角的小地图现在被移到了下触屏上，战斗时候的视野更开阔了，道具也可以在下触屏上直接点选，节省了原来按顺序选择道具的时间，十字键也放在了触屏里，变换视角时的操作从左手换到了右手，3DS版最方便新手……也许最让一些老玩家有意见的设定就是可以用L键进行视角跟踪，直接可以面对怪物，有了这个躲轰龙的三段龙车大概会更方便了吧？在这次TGS提供的试玩版里，一共可以选3个讨伐任务，分别是久违了的水龙、妹子猎人最喜欢的白兔兽和出没在火山的新怪物——碎龙，碎龙的造型和姿态都神似前代的土砂龙和冰碎龙，行动方式上喜欢转圈和跳来跳去，会在地面突进时候放出冲击波，攻击还会附带延时爆炸的效果，难度则是和去年TGS试玩版中黑轰龙一样是Danger，考虑到黑轰龙的恐怖，恐怕碎龙也算是本作中不好对付的上级怪物，至少在试玩的时候，周围是不时响起猫车的音效。这样来看，我们有理由相信本作的难度可以让G级的猎人们尽情地挑战自己的战力，并且帮助3DS卖出更高的销量。

除了独占风头的《怪物猎人3G》，CAPCOM还提供了3DS版的《生化危机》新作《生化危机——启示录》，不得不说这次TGS在布置展台方面CAPCOM是最卖力气的，“怪物猎人区”就建一个狩猎村子，到了“生化危机”这里就是半截轮船，还没开灯，进去要CAPCOM的工作人员打手电带着进去。当开始试玩之后就会明白这样设置的原因，那就是——在游戏中一开始的场景就是一艘轮船的客舱。试玩版的内容只从一开始到离开这间船舱，耗时大概10分钟，不过在这短短的试玩中还是能够体验到新平台上的变化，游戏的画面相当精细，并且还支持3DS的裸眼3D机能，可以自行调节3D程度，游戏本身的3D效果还是很不错的，可以明显感觉到立体，在试玩版中玩到的场景的变化不算太大，并不会让人感觉头晕，不知道其他的场景中是否同样如此。在试玩版中，我们听到的所有配音都是日文版的，这也是《生化危机》系列的第一次，当然如果不愿意听也可以选回英文。《启示录》在系统方面同样追加了一些新内容，比如现在有了一个陀螺仪帮助玩家在移动中瞄准，避免运动战时的Miss，选择道具和切换武器也可以通过触屏直接完成，其他的操作基本和4代、5代差不多。战斗时候没太大变化，还引





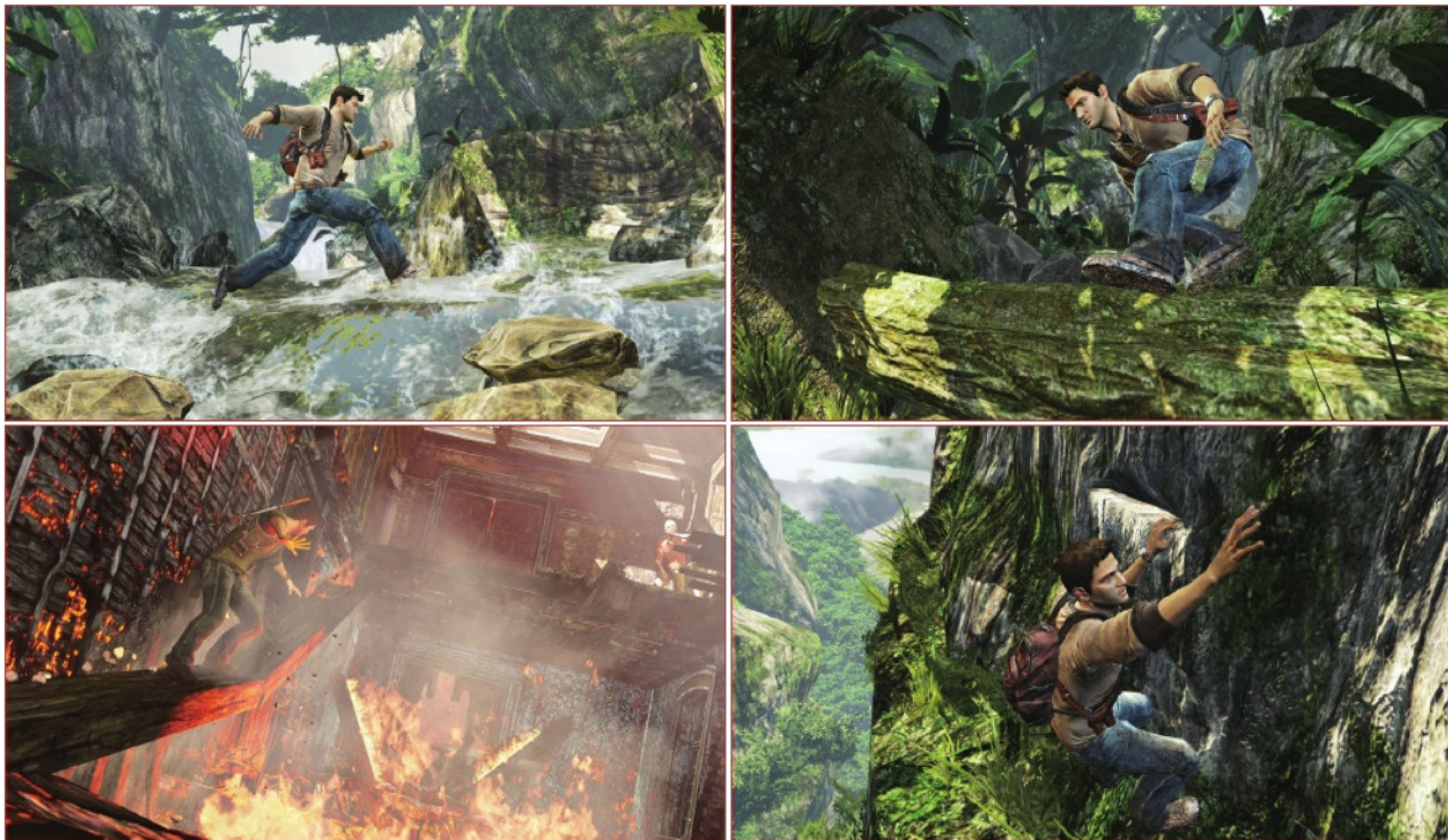
熟悉的角色，熟悉的战斗方式，熟悉的怪物们，能在掌机上玩到这样的“生化”感觉真不错

进了4代的一个设定，就是在攻击敌人到一定程度的时候可以一脚把它踹飞。游戏的操作大部分都可以用按键来完成，使用到触屏的场合主要是切换武器、看小地图等，在游戏一开始还有一个开门锁的小游戏也用到了触屏，在这个小游戏里，需要先用改锥卸掉锁上的铁板，然后在里面一个类似田字格一样的密码盘上把4个小按钮移动到正确的位置，门才可以打开，以上这些操作全都是通过下触屏完成的，在完整版中这样的小游戏应该还会有不少。

索尼（SCE）

索尼方面，也在TGS正式开始的前一天公布了新掌机PSV的情报，日版的PSV定于2011年12月17日发售，其他地区的版本现在还不清楚，3G版本定价29 980日元、Wifi版本定价24,980日元，与PSP相比，多了类似3DS擦肩而过的功能，可以和一定区域内开着同样功能的玩家进行交换名片之类的交流，而且还可以直接在PSV上观看Niconico的视频，PSV拍摄的视频也可以直接上传到Niconico上。从此PSV的玩家们可以现场向全世界直播自己的游戏视频，当然，在游戏里犯了天然呆的话也同样会被大家在第一时间看到，而且在本次TGS期间，吉田良平再次确认：PSV将不锁区，全世界玩家都可以玩到全部的内容，比起3DS来说确实厚道了不少。在这次TGS上，索尼还公开了PSV的多款不同的颜色，只是不知道首发时候会有哪些可以选择。

PSV的外观和PSP区别不算大，最大的区别是右边多了一个摇杆和背面的触屏，试玩后的实感是机体本身还有一些地方可以改进，比如右摇杆的位置还是不太好，在使用R键和触屏时可能会碍事，按键本身也比PSP感觉小了一圈。当然，从材质看PSV可能还保留了从PSP开始的老问题……容易吸灰和积累污垢。虽然可能有这样那样的不足，不过PSV上将要登陆的许多大作还是让它成为新掌机市场霸主的最有力竞争者，包括《真三国无双NEXT》《大众高尔夫6》《魔界战记3》《终极MARVEL vs CAPCOM3》《神秘海域》在内的几十款游戏将和PSV同期登场，同时在本界东京电玩展上，也提供了多达31款的游戏试玩。我们首先排到的就是诞生于PS3平台、索尼旗下的Naughty Dog工作室亲自制作的AVG游戏大作《神秘海域》系列的PSV独占新作《神秘海域——黄金深渊》。德雷克船长这次将会和新出场的谜之妹子一起在美洲森林和遗迹中冒险，古时的剧情发生在PS3平台上的1代之前，不过似乎不算故事的前传，在之前的宣传中，本作号称购买PSV的最好理由之一，现在看到试玩后，感觉本作确实有十分独到且吸引人的地方。在试玩中，能玩到的场景只有美洲森林一个，游戏中的场景制作绝赞，各种细节十分真实细腻，还有动态光源效果，在室内场景中尤其明显，借助PSV的新屏幕，可以清晰地看到从屋顶缝隙中透出的光线，其他如火焰、流水、爆炸的效果也都十分精美和真实，尤其是逃出火场时，让人真的有身临其境的紧迫感，攀登绝壁时身边倾泻的瀑布和脚下坠落的岩石也足可让有恐高症的人肝儿颤。在操作方面，本作充分发挥了新主机的技能，除了原有的摇杆和按键能够控制德雷克船长的行动外，还可以通过触屏来进行一些操作，和游戏里一些细节搭配起来十分有趣，比如在房梁上如果没走好的话会失足跌落，这时候用手在触



“神秘海域”大红大紫，SCE自然会让德雷克船长出来为自家的新掌机站站场子，同时也是为了展示PSV的强大机能

屏上向上运动就可以再次爬上去，之后的登高爬低也都是通过触屏操作来进行，还有个场景需要用刀劈破屏障，运刀轨迹也是靠手指在触屏上完成的。由于时间原因，笔者没有试验在这里如果像玩水果忍者一样用手指在屏上划会不会砍出点花什么的……除了这些，连战斗也可以通过触屏操作，近身肉搏的时候真的就是用手指在屏上按照一定的轨迹触摸，十分适合玩游戏容易着急上火恨不得亲自上阵的人……这下要是再打不过，那就只有一个原因，就是“你操作不行”。

另外，这次在索尼的展台上，我们看到一个很有趣的现象，就是和《怪物猎人》有关的内容全都没有出现，也许是因为CAPCOM见异思迁到了3DS的缘故？一切不得而知。

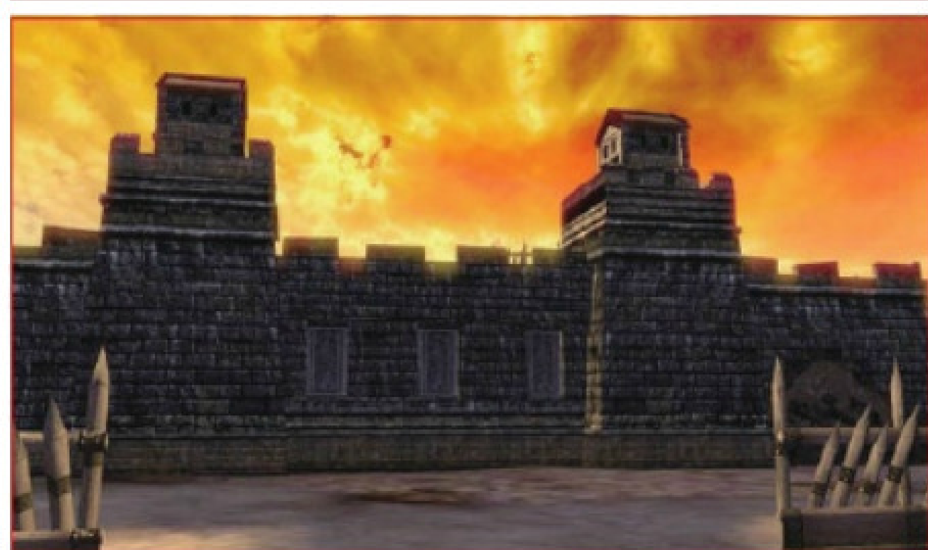
KOEI TECMO

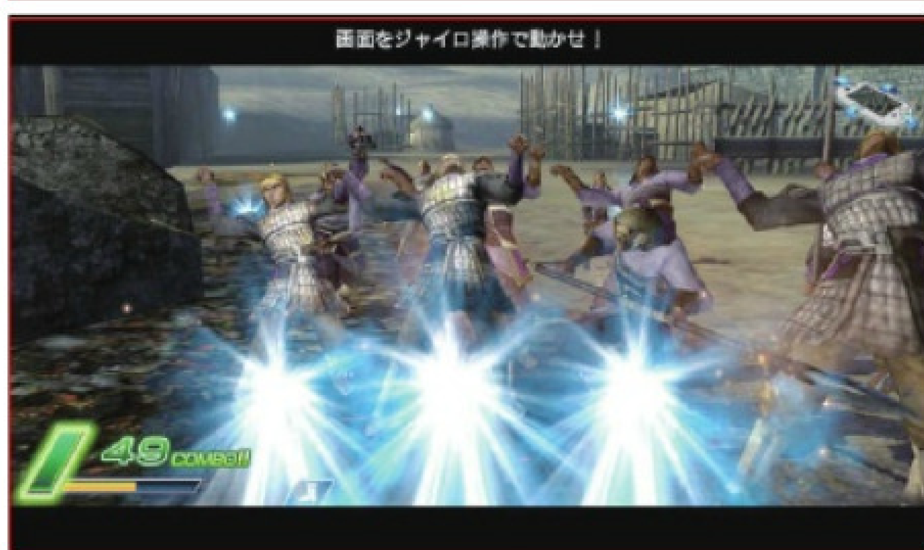
《三国无双NEXT》，这个系列已经不像以前那么吸引观众了，光荣快拿点干货出来！我们要《三国志12》！











老牌的历史策略游戏公司光荣在和TECMO联姻后一直没有出什么正经的新作，各种“无双”系列也只是旧瓶装新酒，不过这次TGS，他们却也借着PSV和“新三国”（没错，就是那个新的电视剧）的东风带给了我们两款振奋人心的游戏，那就是《真三国无双NEXT》和《三国志12》。《真三国无双NEXT》是会在年底随着PSV一同发售的新平台新作，配合PSV的新功能，也加入了许多和前作不同的新要素，在短短的试玩中就可发现不少。最典型的就是各种配合触屏添加的新系统，比如在左下方的无双槽攒满之后，除了可以和原来一样按住圆圈放出无双乱舞，还会出现一个叫做“神速乱舞”的新攻击方式，在试玩中会出现一个提示：让你用双手触摸背触屏来释放神速乱舞，在动画开始之后还可以在前触屏上左右划动，来操作神速乱舞的攻击，相对其之前平台作品的按键操作来说，是一种十分奇妙的新体验，只要掌握了速度和节奏感，就可以豪快地在敌军中切瓜砍菜。另外，在游戏中还有一种突然遇敌的战斗，画面上看就是突然出现敌人的特写，然后进入慢动作，面前出现4个敌人，需要用手在触屏上迅速点击敌人身上的蓝圈，如果没能完成的话会被击倒。在和敌方武将过招时，触屏会发挥更大的作用，屏幕上会出现提示让我左右划屏幕或者点击来实现各种连续技，在拼刀时屏幕上还会迅速地闪过许多点击框，如果能及时点击的话可以给敌方武将造成大量伤害，这样看来本作的高手和新人的差别会主要体现在点触屏的技术上。在界面上还有一点和原来不一样，就是人物现在没有HP槽，在血少的时候屏幕周围会有提示，除了无双槽外本作还有一个绿色的支援槽，杀敌攒满后可以在身边释放出威力极大的AOE，用来清理杂鱼十分犀利。除了提供了试玩的《真三国无双NEXT》，恐怕最让国内光荣粉丝瞩目的就是在这次TGS上宣布推出的《三国志





《忍者龙剑传3》，动作游戏玩家不可错过的系列新作，虽然取消了血腥的卖点有点可惜……


与敌人过招时，触摸屏会发挥其最大功效


人物的特写镜头

12》，只不过这次并没有公开什么详细内容，会留到以后公开。

除了光荣的老牌“三国”游戏外，本次东京电玩展上KOEI TECMO主打的另一款人气大作就是《忍者龙剑传3》。从FC时代就奋战不懈的隼龙这次又在Xbox360上继续活跃！Xbox360上的这款新作依然保持了本系列一贯的高难度和高品质，本次KOEI TECMO专门搭建了一个独立的区域用来提供《忍者龙剑传3》的试玩。试玩版的游戏场景是深夜的街头，内容就是游戏完整版的第一个章节。游戏的画面依然保留了Xbox360上前几作的精美和细致，不管是滑步回避时候地面上的水痕还是敌人冲锋枪的子弹轨迹都十分真实。进入游戏后给人印象最深的就是出现频率极高的快速反应按键（QTE）系统，在战斗过程中经常出现X键的按键提示，如果及时按下，会出现带有近镜头特写的画面，并且也能造成更大的伤害。随着游戏中杀敌数量的增加，生命槽下方的蓝色能量槽会逐渐积累，攒到一定程度隼龙的手就会慢慢变成红色，这时候按“Y”键就可以发动华丽的特殊技，全身放红光并且出现三镜头角度重放的特写画面。伤害也很客观，当能量槽满了之后还可以放出类似邪王炎杀黑龙波的大招，一条红龙盘旋后把敌人咬到空中，画面效果十分壮观。如果说《忍者龙剑传》系列有什么缺点的话，有一点恐怕是谁都不能回避的，那就是这个系列的游戏太血腥了，只要一战斗就是满屏飙血，前代的断肢系统更是绝对的少儿不宜，本作中取消了断肢系统，敌人的行动不会再因我们的攻击而受阻，在更加和谐的同时也削弱了游戏的原有特色，至于挑剔的玩家们是否买账，就只能等发售之后再看分晓了。

KONAMI

KONAMI可以说是TGS参展的老字号了，不过今年比起其他厂商的新作频出，这次KONAMI可以算是炒冷饭了，在现场看到他们最受欢迎的是……手办。在PS3平台主推的《ZOE》HD版、《潜龙谍影》HD版都不算是新作，但是仍然依靠着深厚的群众基础和高清的优势在这次的东京电玩展中占有了一席之地。其中，《ZOE》是1代和2代的高清重制版，而《潜龙谍影高清收藏版》在本次TGS中的试玩内容包括原作的2代和3代，在初始界面可以选进入2代还是3代部分，2代得VR mission在本作中不仅保留了，而且还支持了高清化，重制的3代还支持宽屏输出。借助PS3的高清优势，本作的画面更为精细，各种细节都得到了完美的体现，动作也更为流畅，当然也加入了手柄震动的功能，现在可以用玩4代的手感和画质玩2代和3代的游戏了。除了PS3上的《潜龙谍影》高清版，我们在KONAMI的展台上还看到了《潜龙谍影》系列的另一个作品，就是原来PSP版的《潜龙谍影——和平步行者》的高清版，本作的机能从PSP移植到PS3后有了很大的提升，任务也是完全保留，包括和怪物猎人互动的任务，Snake现在可以在震动手柄的操作下拿着火箭筒狩猎轰龙了，当然还是能断尾哟！

除了《潜龙谍影》系列，这次KONAMI还带来了最让阿宅们欢欣鼓舞的新作品——Love Plus系列在3DS上的新作《New Love Plus》，借助3DS



远眺KONAMI展台



KONAMI展台的Show Girl

这一新平台，本作添加了许多之前在NDS上实现不了的新机能。在试玩中最直观感受到的就是当掌机移动时，游戏里的镜头位置和角度也会随之移动，就仿佛真地透过游戏机的屏幕看人一样，当你想看“绝对领域”的时候就把3DS往下放放，而如果你想看“事业线”的话，就把屏幕稍微转一个角度……总之想怎么看就怎么看！和三次元的妹子之间的差距进一步缩小了！再加上女朋友的手制料理等新要素，怕是会让更多的死阿宅下定决心和凛子或宁宁结婚了！


在GREE对面的这一大排就是索尼的展台了



泛着幽幽蓝光的正是PlayStation的展台



索尼展台面积大，和妹子身上的衣料面积恰成反比

SQUARE ENIX

《最终幻想》系列一向是每次游戏展最受关注的作品，本次TGS上SQUARE ENIX出展的作品里，也绝对不会少了《最终幻想》的身影，这次和我们见面的是PS3和Xbox360平台同时登场的《最终幻想13-2》以及PSP上的《最终幻想——零式》，在展会上提供的《最终幻想13-2》的试玩机足足摆了四大排，PS3和Xbox360都有。正式版将于今年的12月15日发售，从现场的宣传视频中就可以感受到新作华丽精美的画面和流畅的动作，音乐也保留了《最终幻想》系列一贯的高品质。本作的一大新要素就是“History CRUX”系统，和以往的游戏不同，《最终幻想13-2》的时间轴并不是一直向前发展的，在游戏中可以任意穿越到开启过的时空，时间和地点都可以选择，可以说本作故事剧情的核心就是基于这个系统设置的，在游戏会出现的各个历史事件即使在进程中错过了也可以回来体验。《最终幻想13》中的主要角色也会在穿越之旅中陆续登场，不同的选择可以增加很多隐藏的新要素，还会影响结局的走向，在这个系统的支持下，玩家即可以一路奋斗直达结局，也可以俯瞰不同世界线上的各种风景，当然也可以手拿神兵利器回到初始的时间体验衣锦还乡的优越感，总之是一个十分开放的系统。在保留了本系列一贯的剧本优势的同时还大大提高了玩家们的自由度，试玩版中提供了大概10分钟的游戏内容，在刚进入标题画面的时候就会体验到这个穿越系统的妙处，那就是在游戏开始前可以选择游戏的年代。在试玩版里只有第二章可供选择，进入游戏后先是一段剧情，画面和人物还是和原来一样精美，莫古力像个小灯笼一样跟在身后，一开始面对的敌人是一个巨人，不过能看到和进行战斗的只有在空中的一只手，身体其他部分只有个轮廓，无法看清，任务名字“不可视的侵略者”也许指的就是这个巨人。游戏中的操作和战斗系统和前作基本一致，可以自动攻击也可以手动攻击和使用道具，战斗到一定阶段后，画面变成动画特写，诺埃鲁被跳到空中的手心里，同时画面上出现QTE系统，屏幕上会出现按键的提示，按键的时间判定并不严格，很容易就可以成功。成功后敌人会提示进入Break状态，可以轻松击败，感觉上这个QTE新系统的引入让战斗变得更为紧凑，而不再是以往千篇一律地选择和确认。另外，在试玩中还发现了一个和前作不一样的地方，现在在移动场景中，可以按Xbox360的B键跳起来，不过现在还没发现这个


GREE展台的COSER们


GREE的展台算是这天早上美女最多的一家了

跳具体有什么用。在这次的试玩中，《最终幻想13-2》还是给我们留下了不错的印象，这款新作品应该会借助穿越时间的新系统让SE社在年底大赚一笔。

另外值得一提的是日本手机社区游戏平台厂商GREE，作为日本手机社区游戏平台厂商GREE以一线公司的规模首次参加东京电玩展，其展位面积与索尼、世嘉以及CAPCOM公司的展位面积一样庞大，但从其Show Girl的数量以及急速吸引的人气来看，智慧型手机作为游戏平台的潜力是相当巨大的，可以预见2012的东京电玩展上，“智慧型手机游戏特别展区”的区域面积将更大，参加展会的手游厂商也将更多。



台下的阿宅们多羡慕主持大叔呀

结尾

在看似美女如潮、精彩纷呈的游戏世界背后，我们可以看到，受今年3月份日本大地震以及核泄漏的影响，前来参展的海外游戏公司以及相关从业人士大幅减少，在8号展馆里已经出现不少空展台。同时据多次前来观展的前辈介绍，虽然东京电玩展自开办以来，一直以“亚洲第一的情报网罗性”以及“世界最大规模的活动”为中期目标，但近二三年来却有萎靡之势。从参展厂商数量、展台的搭建规模、Show Girl的数量以及样貌等都可以感觉得到厂商投入成本的缩减和控制。当然，尽管如此，我们还是能从每年的TGS上看到许多新的技术给日本本土游戏带来的显著变化。

不过展会期间，东京天气大好，后两天的公众开放日引来日本本地的大量参观者，非专业观众的参观数量反而相较前二年有所增加。今年展会4天展期的合计入场人数为222 668人，创下了近年来该展会的历史新高，仅9月17日当天，也就是公众开放日的第一天，入场人数就达到86 251人次，连游戏展的主办方也对今年展会的成绩感到相当振奋。在全世界关注亚洲游戏界的目光开始更多地移向中国和韩国的今天，日本游戏界也很希望借助今年的东京电玩展重新显示出“日本是游戏信息输出国”的地位，一扫日本电子游戏产业呈现出来的衰退迹象。



日本游戏大赏


《口袋妖怪》领奖嘉宾发言



获奖集体合影

另外，在本届东京电玩展上举行的“日本游戏大赏”奖项也已经出炉，《怪物猎人P3》不负众望拔得头筹，成为了最终的赢家，具体的获奖名单如下：

1.经济产业大臣奖：石原恒和（口袋妖怪代表社长）

2.年间作品部门大奖：CAPCOM《怪物猎人P3》（PSP平台）

3.全球奖（日本作品部门）：口袋妖怪《口袋妖怪——金心/银灵》（NDS平台）

4.全球奖（海外作品部门）：Treyarch/SQUARE ENIX、《使命召唤——黑色行动》（PC/PS3/Xbox360多平台）

5.热卖奖：口袋妖怪《口袋妖怪——黑/白》（NDS平台）

6.特别奖：Rockstar Games《荒野大镖客——救赎》（PS3/Xbox360多平台）

7.游戏设计大奖：5th Cell/KONAMI《涂鸦冒险家》（NDS平台）

8.其他优秀游戏奖：

（1）任天堂《Wii派对》（Wii平台）

（2）日本Falcom《英雄传说——零之轨迹》（PSP平台）

（3）Atlus《凯瑟琳》（PS3/Xbox360多平台）

（4）SCE《GT赛车5》（PS3平台）

（5）任天堂《超级马里奥银河2》（Wii平台）

（6）任天堂《异度之刃》（Wii平台）

（7）任天堂《大金刚国度——回归》（Wii平台）

（8）LEVEL5《二之国——漆黑的魔导士》（NDS平台）

（9）口袋妖怪《口袋妖怪——黑/白》（NDS平台）

（10）KONAMI《潜龙谍影——和平行者》（PSP平台）

（11）CAPCOM《怪物猎人3——携带版》（PSP平台）P

痴漢撲滅
特別警戒中


↑SEGA的《如龙》系列每年都会有两位身材相貌皆火辣的女Coser


↑每位Coser身边都有许多这些的眼镜宅男扑上去合影

↓→SEGA展区的Show Girl相当甜美




↑甜美系少女


↓原来小和服搭配黑丝也能营造甜美感


↑和服妹子


↑如你们所愿，妹子们登场了

↑这些CAPCOM的妹子们将对你进行游戏指导


←这个玛里奥小人可爱么？正经八百是中国制造呢！


←初音的Show Girl


→CAPCOM的妹妹们非常主动的寻找镜头

警視庁浅草警察署防犯係
03-3871-0110(内線2612)



↑学院系妹子来罗



↑赛车游戏的Show Girl看起来蛮运动范儿的



←"要加油哦"

↓Show Girl们配合地摆出最优美的造型



→这家的妹妹相当聪明，在开幕式正式开始前跑来抢镜头了



←最具日本本土特色的Show Girl





→这位可不是Show Girl，她是展台的工作人员，礼貌地告诉我们：请不要做这些事情，不然我可是会双刀拳的哟



←看我跟剧中的女主人公像不像？你可认得我么？



↑在展会大厅发放小礼品的MM



↑我快如闪电，你至少该看过我的动画片吧——《刺猬索尼克》如是说



↑KONAMI的紫色妖姬



→这位姑娘完全是对我边上的男摄影师放电嘛



↑你是否和我一样被雷到了？



↑这不知是谁家的大洋马，弄个雷人的造型前来起哄



↑肌肉虫人前来指引你参展路线

当飞龙也用上火箭喷射背包



巨龙指挥官
Dragon Commander

■江苏 老黑

生性暴躁，能够飞翔和喷火的巨龙在欧美奇幻文学和游戏中，向来是勇者们用来演绎个人英雄主义的最终道具，它们在大结局中几乎无一例外的会在一场大战之后表演各种惨死。Larian正在制作中的《巨龙指挥官》（以下简称DC）不仅会对龙的身份和作用进行拨乱反正，而且还将提供前所未有的飞行射击体验。

魔幻与科技的结合

DC使用了Larian旗下《神谕》（Divinity）的Rivellon世界观，其时间线位于《神谕2》之前，这是一个科技与魔法相融合的时代。Divinity Ⅱ的主角贵为龙战士，游戏中却没有提供让玩家有化身飞龙进行正义与邪恶的大决战的机会，这一遗憾将会在DC中得到弥补。游戏的绝大部分战斗都是变身飞龙的龙战士翱翔于九天之上，而且你还要指挥整整一个巢穴的巨龙参加各种战斗。

火箭背包是龙战士最为重要的一件道具，游戏的主要升级项目都是围绕这个提供推力的喷气装置进行的。除了提升推力和喷射时间以外，火箭背包在解锁新科技之后还能进行各种特技飞行效果，如让飞龙做出类似直升机的悬停动作，从而在地面目标头顶上尽情宣泄火力。技术等级较高的背包甚至可以像F-22发动机所运用的推力矢量技术那样，让飞龙在空战中获得较小的转弯半径和较大的转弯速率，从而在同其他恶龙的缠斗中占据主动。

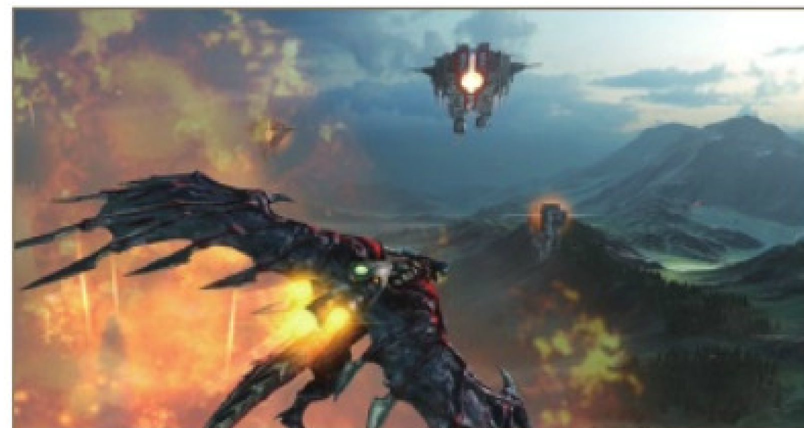
呼朋引伴

DC并不只有“皇牌龙战”和“巨龙无双”，它还会提供出色的策略性。游戏用桌面游戏的方式来表现整个世界观，除了大地图以外，你目前所拥有的技能也是以卡片方式放置在“桌面”上的。在每次战斗开始前，龙战士都会从一座城堡——也就是你的行动主基地开始自己的征程，用上一场战斗所获得的筹码购买和升级对应项目，通过与NPC的交流来获取支线任务以及情报。

整个游戏并没有明确的主线剧情，代表光明和黑暗的两派龙战士就是在这张“棋盘”上进行拉锯战，玩家所选择的下一场战斗需要根据整个战局的发展来进行。攻陷黑暗势力所控制的城堡，就会解放被奴役的人民，他们会在对应区域建造良好的“防空设施”，让敌人很难再通过空袭方式占领那里的土地。攻占中立的龙穴，玩家就会获得新伙伴们的加盟，伴随你一同厮杀于燃烧的天空。



还有大量从“最终幻想”里面穿越来的飞空艇等待着巨龙编队们去破坏



火箭背包的使用有严格的限制，在不该用的时候将燃料用完，面对高机动力的敌人往往就只有死路一条了

制作： Larian Studios
发行： Larian Studios
类型： 动作射击
发售日期： 2012年
期待度： ★★★☆

龙被屠多了也就成了虫



上古卷轴V——天际
The Elder Scrolls V：Skyrim

■内蒙古 莽月飘零

高自由度RPG大作《上古卷轴V——天际》（The elder scrolls V：Skyrim，以下简称TES5）的故事将发生在北方极寒之地的天际行省，这里的最高统帅被刺杀，而天际也因此而发生动乱。在局势岌岌可危之时，另一个危机又悄然而至：所有征兆都已应验，巨龙即将再度来袭。这一次，我们就来看看TES5的屠龙部分——绝对过瘾。

巨龙来袭

在TES5玩家将不得不面对巨龙的恐怖力量，我们已经知道玩家将在游戏中扮演一名应征的屠龙勇士，前往天际行省磨练以对付即将而来的巨龙。而作为一名应征者，你要有过人的勇气与智慧才行，而且同行的其他勇士都是来自于泰姆瑞尔各个行省的精英，比如来自晨风行省的暗夜精灵，来自埃尔斯微行省的虎人等等。一支由各个种族组成的强大队伍共同面对巨龙侵袭，所有的种族都将彼此间的矛盾放在一边，联合起来专心对付巨龙，因为巨龙很可能会毁灭整个尼恩星球。



巨龙侵袭将不止一次，而是随时可能出现在你身边

而这也意味着你可以选择扮演暗夜精灵或是虎人与巨龙作战，当然前作的木精灵、诺德人、兽族等等种族有些会在TES5中得到保留，比如兽族，然而有些种族将不会供玩家选择使用。虽然会对世界观以及故事有一些影响，但对游戏性没有太大影响，因为在TES5中，种族的属性差异对角色能力的影响不大，人物的能力以及培养方向将与星座、装备和所学技能关系密切，同时不同的职业，其战斗方式以及能力和属性相差很大，换句话说职业与装备主要决定人物的战斗方式，星座和种族主要决定人物

制作：Bethesda Game Studios
发行：Bethesda Softworks
类型：角色扮演
发售日期：2011年11月11日
期待度：★★★★★

的能力。而在游戏前期，玩家的主要任务就是不断提升自己的战斗能力，因为接下来你将与巨龙作战。

在游戏中，巨龙侵袭天际行省的时间将作为随机事件登场，而且巨龙侵袭没有次数限制，换句话说，只要剧情上没有将巨龙赶走或是彻底杀死，那么你将可以无限屠龙。对于刚进入游戏对游戏还不熟悉的玩家来说，迎战巨龙是很困难的一件事，所以在游戏初期玩家将不会遭遇巨龙，而当剧情发展到一定程度，无论是玩家的操作水平还是人物的能力都足以应对巨龙时，它们才会开始袭击天际行省。虽然巨龙是以随机事件登场，但巨龙的属性将会根据玩家的属性而定，玩家不必担心因为等级不够而打不过巨龙的事情出现，同时也不必担心当人物等级过高后可以对巨龙一击必杀而丧失战斗乐趣。

与龙作战

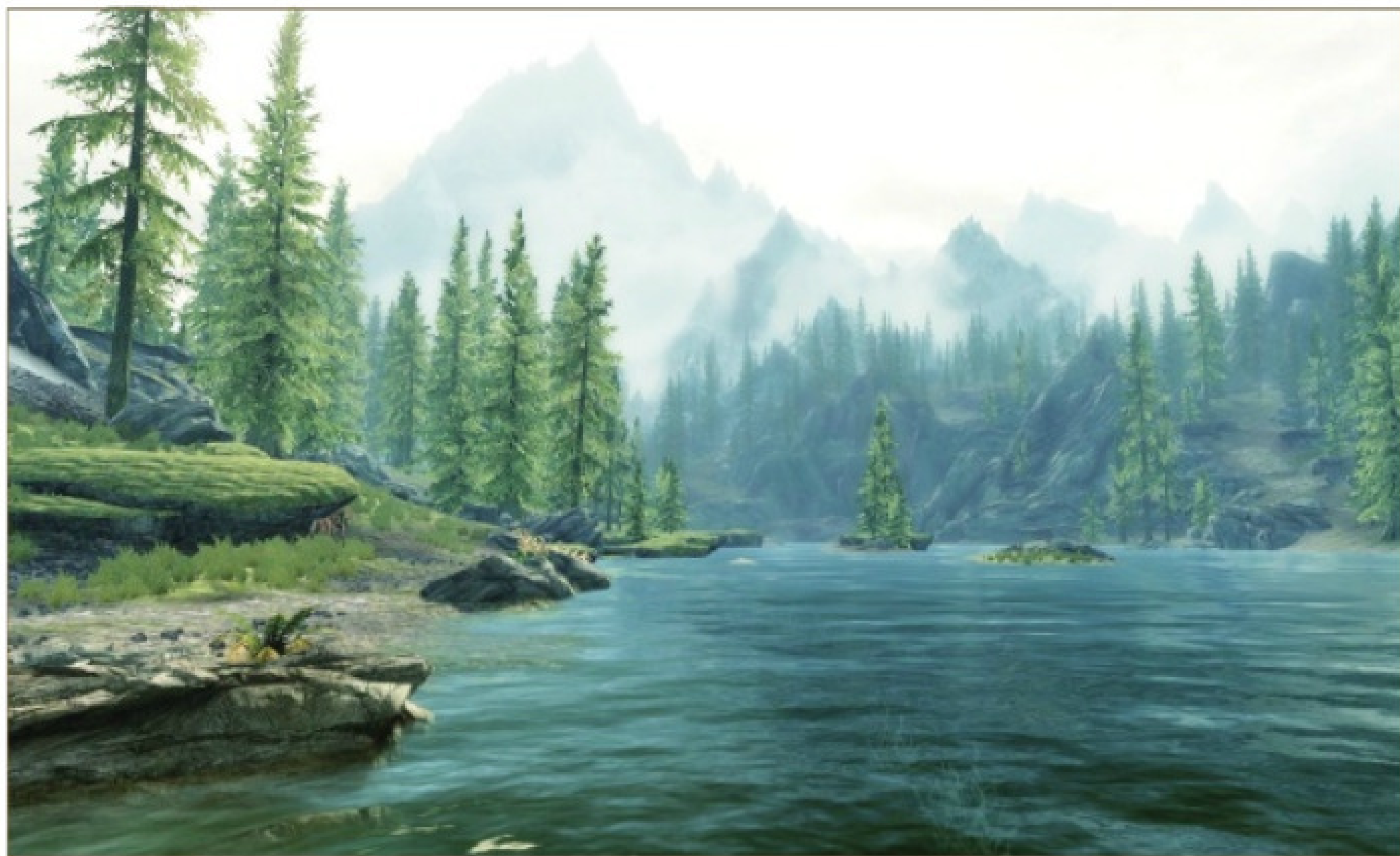
提起巨龙我们都会浮现出这样一幅形象：巨大的身体、宽大的翅膀、血红的眼睛和可以撕碎一切的巨牙，在空中向地上吐出烈焰将一切化为灰烬。没错，在TES5中的巨龙可以飞，而且每次的巨龙侵袭战中它们都将以空中飞翔的姿态登场，而玩家想要杀死巨龙就先必须想办法将巨龙从高空中打下来，然后才能将它杀死。因为有一些消息提到浮空术将不会出现，而坐骑也仅限于马匹，骑龙虽然制作方考虑过，但他们更倾向于传统的马匹，而这也意味着玩家极有可能无法在空中与巨龙作战。玩家首先需要使用各种远距离攻击手段，比如弓箭或魔法攻击天空的巨龙，当然，你也可以在巨龙喷着火焰呼啸而过时趁机用巨斧在巨龙的肚皮上砍一下，当然你也可以利用周围的建筑物，比如废弃的巨塔等来与巨龙周旋，总之，你要想尽各种可能的办法将巨龙打下来，之后，距离成功杀死巨龙就不远了。

巨龙受到一定的伤害后将无法再次飞翔，此时巨龙将与玩家在地面上进行决战，就目前来看，与地面上巨龙的战斗较之空中而言简单不少，看准巨龙攻击前兆躲闪，再伺机攻击即可。当巨龙被杀死后玩家可以获得一项龙裔技能，龙裔技能将比其他技能威力强大得多，而且施展效果也异常华丽，比如已知的一项龙裔技能召唤闪电，施展后天空中将会落下大量闪电烧焦面前的敌人，龙裔技能是否可以和一般技能那样提升等级后增加威力目前还不得而知，但每个龙裔技能都会有各自的冷却时间，龙裔技能的冷却时间要比普通技能的冷却时间长很多。

呼啸而过的巨龙、吞没一切的烈焰、巨大的身躯等等都令战斗异常华丽，紧张刺激的同时还不失智慧，玩家需要合理的选用技能、合理的走位才能战胜巨龙。同时巨龙侵袭中巨龙的种类将各不相同，除了可以喷出烈焰的巨龙外还有冻结一切的冰龙等，在E3 2011中的游戏演示中看到，在与冰龙作战时，随着战斗进入白热化，周围的气氛以及天气也发生改变，玩家初与冰龙遭遇时位于荒原，绿草早已淹没在大片的枯草之中，远处则是立于永久冻土层之上的高山，微风徐徐，让我们感觉到一丝凉意，而后巨龙来袭，天气开始发生变化，乌云聚集，寒风凛冽。而且值得一提的是，当玩家杀死了主要的巨龙即剧情上的巨龙后，那么杀死它的地点将会成为一处具有纪念意义的圣地，当玩家再次回到此地时会看到一些令人感到惊喜的变化。

最后是一个令人欢呼雀跃的传言：在TES5中或将会加入恋爱系统，配合上房产系统，玩家可以在游戏的世界中找到更多的归属感。





左上图：坐骑也被优化，骑马比以前更流畅

左下图：漂亮的景色，远景近景层次分明

右上图：你可以继续湮灭，选择你所喜欢的虎人族

右下图：深入地牢，遭遇不死生物





既有“枪枪枪”，也有“思想”的动作游戏



玫瑰战争
War of Roses

■江苏 老黑

正如游戏的名称，《玫瑰战争》（以下简称WoR）讲述的是发生在1455年~1487年的英国内战，对垒双方是金雀花王朝的两个分支——兰开斯特王朝（家徽为红玫瑰）和约克王朝（家徽为白玫瑰），这是动作游戏中从未使用过的历史背景设定。

可以自由切换视角的ACT

游戏将使用第三人称ACT方式来表现这场漫长冲突中的一个个历史片段，与同类型游戏不同的是，WoR可以在第一和第三人称之间切换。在使用弓箭、火枪、弩炮这些远程武器的时候，游戏会切换到FPS方式进行，手持单兵发射类武器的你也可以以《战争机器》式的掩体射击方式一边躲避敌人的火力一边迂回前进。有意思的是，即便在肉搏状态，玩家也能选择进入主视角——这是一种牺牲移动的灵活性和招式组合的多样性，换取精确打击的作战方式，此时玩家可以选择敌人身上的某个薄弱点作为一击必杀的“突破口”。比如在手持短剑面对一个身着重甲的敌人时，此时正面进攻毫无胜算可言，但如果你能在主视角下闪避其笨重的攻击，就能通过鼠标点击将剑精确的刺入颈部、大腿关节这些薄弱的套甲连接部位，将刚才还不可一世的敌人秒杀。在骑马冲锋状态下，通过主视角你能更好的观察到敌人阵型的薄弱点，从而找到那些看似牢不可破的铜墙铁壁的阿基里斯之踵，使其一冲即溃。

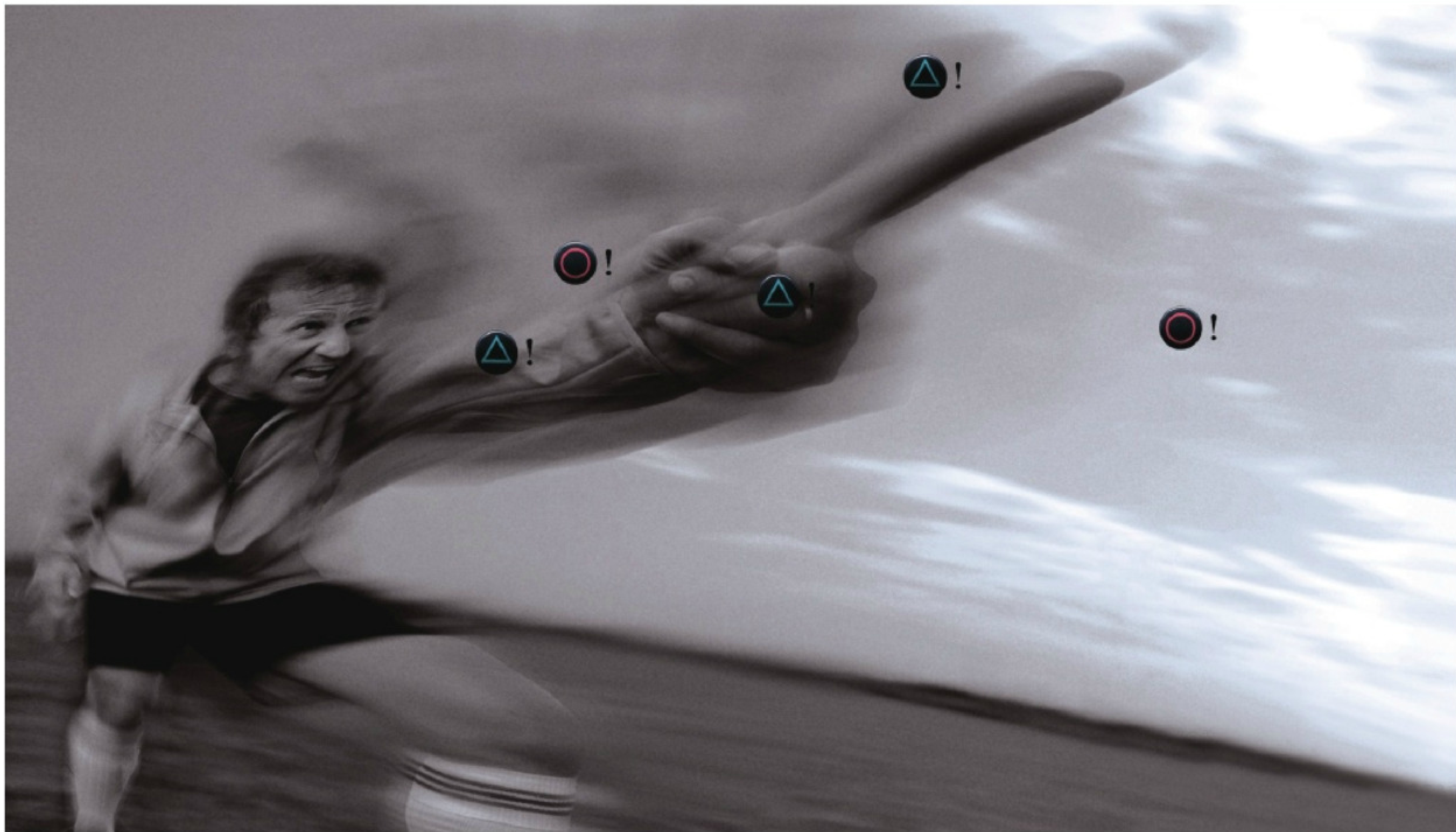


重骑兵的冲锋让人不敢正视，不过在FPS模式下，你可以看到他们也有无数的死穴所在

带有策略性的ACT

制作组试图还原属于“冷兵器最后辉煌”时期的战争形态，包括钉锤、长弓、英格兰长柄斧等武器的性能都会得到真实再现。武器的杀伤效能并非是直观的数据，在面对各种敌人时它们的表现是截然不同的，一把双手十字剑可以将轻甲敌人砍得血肉横飞，让你体验“无双”的快感，但在面对身着板甲的敌人时，此时最好的武器是钉锤（对重甲的攻击输出有数倍加成），然而这种笨重的武器在用来打轻甲部队的时候又很容易因为硬直过大而被杂鱼围殴致死……P

制作：Fatshark AB
发行：Paradox Interactive
类型：动作
发售日期：2012年
期待度：★★★



我们需要什么样的足球游戏？

■ 浙江 Potato

本赛季的广州恒大孔卡，CM03～04粉丝自发更新的数据库

兵工厂的韩国新兵，朴周永

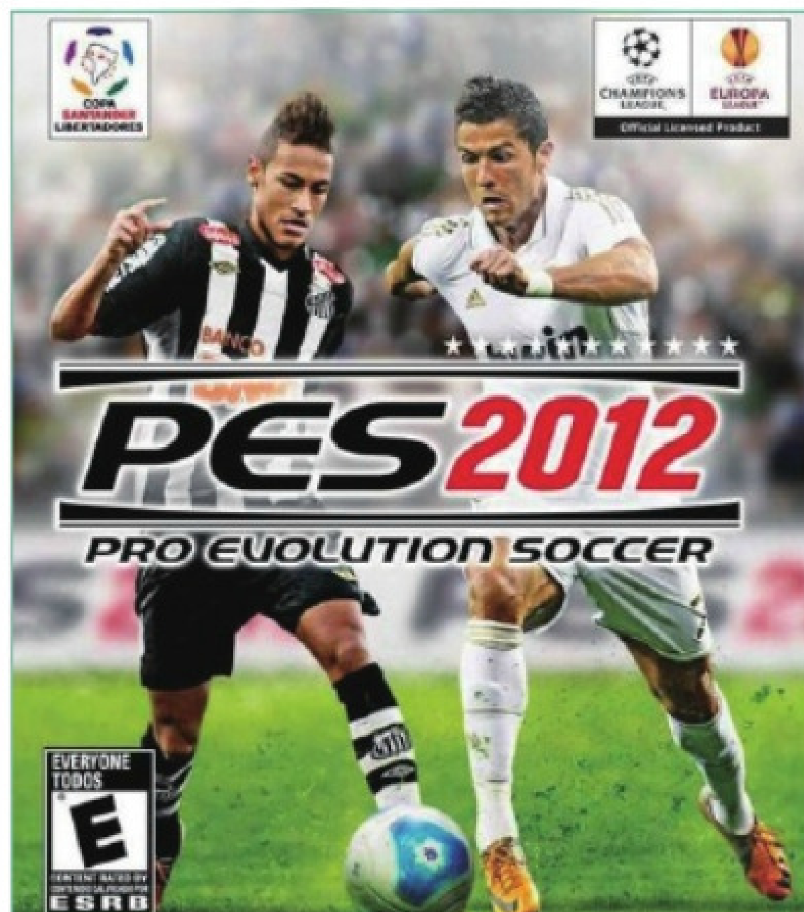
新赛季的曼城，纳斯里阿奎罗已入队，CM03～04粉丝自发更新的数据库

PES6最新补丁中的托雷斯

国际米兰的帕齐尼，曼城主教练曼奇尼中意的切尔奇，这些名字已经被足球爱好者所熟知。但是，如果把时间往前推8年，在CM03～04（Championship Manager0304，冠军足球经理03～04赛季）这款游戏中，当时尚是亚特兰大青训系统中的无名小卒和罗马队中的边缘人物，已经被游戏的青训系统定义为Wonderkid（神童）和RA值（游戏基本数值外的隐藏加权值）奇高的妖人，这要得益于SI的Research Team。笔者也曾在Mark Woodger负责下的情报搜集和翻译组效力过，在电话交谈中能感觉出Woodger是一个非常严谨，脾气很随和的人，也难怪对意甲球员判断是如此的准确，以至于现在很多球迷和足球游戏爱好者认为曼奇尼是CM系列的粉丝，他将游戏中的情结带到了现实生活中。事实可能就是这样，游戏改变生活又有什么不可以？到那些刻有愤怒小鸟图案的月饼，强势的游戏往往能改变我们生活中的很多很多。

笔者经常在一些国外知名游戏论坛上转悠，比如neoseeker.com，记得一位发帖者说：CM03～04 has the best balance of complexity and playability（《冠军足球经理03～04》拥有最佳的复杂度和可玩性的平衡），这句话一语道破天机。为什么CM01～02、CM03～04、PES6、WE8这样的老游戏至今拥有无数的粉丝，不断地自发更新数据库来延续游戏的生命？最根本的原因是，这些游戏将复杂度和耐玩性完美地结合在





左上图：FM2012最新封面

左下图：FM Online能让球迷们找到单机版的感觉吗？

右图：PES2012中的内马尔，据说已被巴萨提前预定

一起，既不像偷菜那么幼稚，也不像当今FM系列那样繁琐和超出游戏概念的专业，游戏生命力的延续，才是王牌游戏的试金石。

FM2012在八月中旬曾透露出一些截图和游戏细节（Game feature），大家的反应平平，其实应该是失望——根本没有实质改进嘛！确实，FM走到今天这个地步，除了数据库每赛季更新和系统繁琐程度的不断升级，已经似乎走进了一个死胡同。记得上次让人心跳加速还是2009年加入3D效果的消息，SI（FM的开发商）现在在忙什么呢？料想大家都知道两三年前SI研发的FM Live，这款吹牛吹到天上，要和《魔兽世界》同等高度的足球经理网游最后以失败关服收场。SI早年判断足球游戏必定要实现游戏的社会（Social）职能，现在SI则寻觅了韩国的专业网游开发商拍档，推出FM Online期待逆转，在单机游戏盗版猖獗，发展进入死胡同的今天，网游化是必经之路。而同样在这条路上摸索的还有韩国的FC Manager和上海维莱科技的CM Online，而据悉CM Online将在10月开始核心内测，三款游戏同台对战，是骡子是马拿出来遛遛，被玩家接纳，能最后生存下来的必然是强者。

当然，足球游戏世界还是有期待和亮点的，笔者很看好PES2012，已经有实况粉用"King of the kings（王中之王）"这样夸张的词来形容PES2012，在沉沦了几年之后，实况系列看来又重新回到了轨道上。有粉丝把PES2012和世界杯外围预选赛约旦vs中国的比赛联系起来，认为PES2012体现了足球的三大真实性，第一是远射很给力、过瘾；第二是获胜并不是靠控球比例多少，而是真正有威胁的控球；第三是球员舍命堵抢眼在游戏中设计得太像了，很刺激。且不论这位粉丝对足球的理解是否肤浅，至少说明PES2012的进步是很大的。笔者记得当年在一位好友开的游戏动漫店里第一次接触PS3和次世代的实况系列，感觉非常非常失望。游戏引擎换掉以后，球员跑动速度奇慢，人物造型非常粗糙，完全没有"实况8"的酣畅淋漓和"实况9"的拟真，当时就暗想实况可能会被FIFA迎头赶上。好友一度和我说他不玩足球游戏，最近才知道他一直在偷偷玩Xbox360的次世代FIFA系列，对最近几年的实况始终耿耿于怀不屑一顾。当然，PES2012还是有很多值得商榷的设定，比如防守难度很大，以前"×+□"的逼抢完全不管用，球员的马修斯假动作完全可以在他靠近你身边几厘米的时候突然变向，让你失去重心，加上R2键的卡位似乎要好些，但是遇上纳尼这样的过人狂，玩家只有砸屏幕砸手柄的份了。游戏的操作也显得过于复杂，比如假摔，要同时按下L1+L2+L3+R3四个键，这样"坑爹"的设置要想欺负电脑难度不小。游戏另一个特色是无球球员跑动系统，要频繁按下R3和拨动R3，使得以前的马赛回旋和原地往后拉球等实用动作要添加L1或L2键组合才有效，这样的设计得游戏的操控性大大增强，但是繁琐程度也相应增强，与其在游戏中费力地控球，我想大家还是趁着天气好多到户外去身体力行，亲自踢一场吧。



上赛季米兰略现复兴之势后，在游戏中的各项指标立即突飞猛涨，甚至冠绝PES2012中的俱乐部球队，KONAMI做出这样的设计是出于什么原因呢？只能认为负责调试数据的开发人员是米兰球迷了

PES2012固然有很多不足，不过，今年破天荒公布两版Demo的举动，也象征着KONAMI肯于听取玩家意见，积极进取的态度。通常来说，经历过几版Demo锤炼的正式版游戏，最后成为一款佳作的几率都很大。游戏改变生活，PES2012封面上年纪轻轻的内马尔肯定会在强势关注下成为明日巨星；而生活也改变游戏，Eidos将CM这块老牌子移植到Facebook上创立的CM Rivals，就是基于Facebook的次世代游戏。游戏和生活是密不可分的，而回到我们需要什么样的足球游戏这个问题本身——简单，耐玩，互联，就是大家所期待的。P

“我曾经是一个习惯冲锋陷阵的海军陆战队员，这工作是终身制的，人可以退役，但精神永远与战场在一起！”

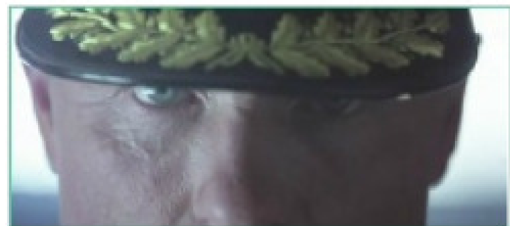
——《阿凡达》主角Jake Sully

用我的战靴踏碎整个银河

——游戏中的“星际陆战队”形象

■ 江苏 十大恶劣天气

当战争形态进入机械化之后，就有人断言“人”作为一种武器平台将要退出战场，然而在信息化战争时代，士兵依然是沙场上至关重要的一个组成部分，其中的佼佼者，当属可以快速实施洲际机动部署，战力强悍，专门从事首波攻击任务的虎狼之师——海军陆战队。可以预见的是，在未来的星际战争时代，由于巨型战舰无法，也没有必要进入大气层作战，其装备的重型武器只能进行诸如“行星碎裂”“轨道轰炸”这种无差别的攻击方式，难以达成精确的战术目标，登陆到行星地表执行各种作战任务的太空陆战队（Space Marine）依然会是最重要的作战单位，他们也是太空科幻题材电影、小说和游戏中的常客。



上图：即便在基于现实的动作片中，充当反派的海军陆战队也是无法撼动的存在，当然影片进入中盘之后未必如此，因为主角出现了……



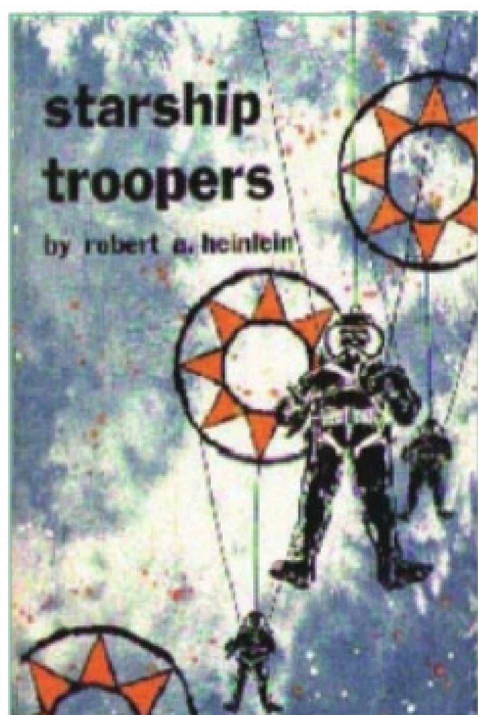
右图：科幻小说中的巨型战舰通常只能在太空船坞和低引力星球上建造，这是因为克服地心引力将战舰送出大气层的推力远远超出了战舰本身的能量输出能力

“我们是可怕的步兵，我们从天而降，追踪敌人，并亲自对付他们。我们从古至今一直都是这么做的，武器在变，但是行为没什么改变。科学家还没能制造出机器来替代我们，因此必须发明点好东西来帮助我们。”

——小说《星河战队》

“Space Marine”这一科幻名词是由罗伯特·海因莱茵创造的，它的第一次出现，是在1939年的《配错》（Misfit）之中，在广为人知的小说《星河战队》（Starship Trooper）中，海因莱茵对这一概念进行了完整的设定。小说的绝对主角——机动步兵（Mobile Infantry，以下简称MI）的战术模式其实很简单：将单个的机动步兵单位从战舰上以垂直方式直接发射到地表，每隔半英里部署一名，在队长协同之下完成突击、救援、封锁、战线遮蔽等任务，结束之后乘坐运输机回到母舰。这种将作战单位“往地面一撒就任他们玩”的霸气战法，当然不是普通的陆战队员所能胜任的，其奥妙就在MI们的核心装备——“动力盔甲”（Power Armor）。

同日后硬科幻作品中的单兵动力作战服相比，MI使用的动力盔甲看上去更像是混搭了几乎所有陆战兵器功能的小型高达，原著小说对此是这样描述的：“动力盔甲不是太空服——尽管它也有这个功用。它也不仅仅是装甲——尽管连圆桌骑士都不像我们捂得这么密实。它不是坦克——但如果真有人愚蠢到用坦克来对付机动步兵团的话，一个机动步兵就可以对付一小队这些玩意儿，无需别人帮助他就能将它们掀翻在地。动力服也不是飞船，但是它能飞，只不过距离很短—— 从另一方面来说，不管是飞船还是大气层内的战斗机都无法对付一个穿着动力服的士兵，除非对他所处区域进行饱和轰炸（就像烧掉整幢房子来杀死一只跳蚤！）。反之，我们能做很多武器——从一辆坦克到一艘星际战列舰都无法做到的事情，而它们中的绝大多数都奈何不了我们的撒野行为。”









左上图：《星河战队》原著

右上图：《星际争霸Ⅱ》中人族以双榴弹炮为武器，装备有厚重装甲和火箭背包的掠夺者，无论是外观还是功能都可以看到暴雪对MI的致敬

左下图：电影版的MI在战力上也没啥过人之处，如果没有主角的话，通常只能对着被夷为平地的家园抹眼泪，或者是在虫子堆中各种惨死

右下图：全副武装的MI，就像小说中说的那样，看上去像是“一只铁制的大猩猩”

早在半个世纪前，海因莱茵就通过MI对未来的外星登陆作战方式进行了详细的描述，为日后同类题材提供了“模板”，尤其是从动力系统、武器配置、操控方式、作战样式等方面对“动力盔甲”的设定，影响到了日后硬科幻作品中单人作战服的创作思路。MI也是迄今为止鲜有“同行”能够在战力上与之比肩的人间凶器，包括具有“力挽狂澜”特技的士官长在他们面前也只有秒杀的份，其原因不是因为日后的编剧们不敢在海因莱茵大师身上造次，而是MI这种全能且通吃一切敌手的怪物实在是逆天到了影响平衡度的地步。为了衬托战争的艰辛和悲壮，主角一方必须在80%的篇幅或者流程中的非对称的状态下，同绝对强势敌人进行抗争，因此必然会对MI的剽悍实力进行大幅度削弱，这也客观上将星际陆战队从靠“非人类科技”随意虐人的小强，还原成了由血肉之躯组成的真的猛士。

“这是一名全新的陆战队员，经过神经重塑，就像家犬一样听话的士兵！将他们包裹在铁罐头里面，然后发一把高斯步枪，让他们为了邦联去死吧！”

——《星际争霸》官方小说《暗之速度》

《星际争霸》中陆战队员既没有MI的小强作风，也没有现实中“锅盖头”们的霸气外露和目空一切，他们是最低级的战场单位，也处于整个战争食物链的最底层，是实至名归的炮灰。他们随时可以牺牲，随时可以被抛弃。神经重塑技术就是让陆战队员们淡然接受“送死你去”命运的解决方案，它可以让人对操控者言听计从，即便让他们枪杀自己的亲人都会毫不犹豫的扣动扳机。但神经重塑并不是像脑白质切除手术那样，把人变成只会执行命令的行尸走肉，改造对象依然保持者完整的思维能力，知道怎样以最优方式完成任务。尽管“Resocialization”听上去似乎像是把社会边缘人改造为正常人群，但是其过程可没有什么美妙的感觉。准陆战队员的头部会被插满管子，然后丢进一个黄绿色液体槽。不断进行


小说插图中描绘的神经重塑


《星际争霸》中的陆战队员，恐怕是我们最耳熟能详的了


SC中的机枪兵所使用的是可以连射的高斯步枪，当然为了视觉效果，依然具有枪口喷火、枪声吐蛋壳这些火药动能弹武器的特性

的电击和化学药品的刺激下最终会让士兵失去全部的记忆，此时主机会将属于陆战队员的标准化记忆传入“真空”的脑皮层，并且往大脑中植入神经抑制模块，防止潜意识可能给士兵精神状态带来的“不稳定”。在“大战”（Great War，发生在2499～2500年神族和虫族间的冲突，这场战争中的人类只是打了回酱油），残暴的邦联在征兆公民入伍之后就强制对其实施神经重塑，后来掌权的帝国（Dominion）宣称神经重塑只适用于罪犯和被俘虏的反叛士兵，目的让他们找到一个“新的开始”，但陆战队中自愿入伍的比例并没有太大变化，因此我们有理由相信神经重塑已经成为了星际炮灰们死前的必修课，或者说，从被重塑的那一刻起，原先的那个人就已经死了。

这些被洗脑的战士装备有CMC动力战斗盔甲（CMC Powered Combat Suit），它能够提供核辐射、生物和化学防护，具备基本的生命维持功能。该系列由是在增压战斗服（Pressurized Power Suit）基础上发展而来的，25世纪末期的CMC-200被认为是其后来量产版的最初验证型号。CMC-300型强化了战斗性能，其主要改进包括可以提供数据链支援、导航和多重战场视讯功能在内的HUD系统、可以降低盔甲机械噪音和热感讯号的匿踪系统、盔甲锁定功能（用于在士兵受重伤后固定其姿态，也可以用于在瞄准时降低身体晃动所产生的干扰）、肩膀上以声控方式打开的前灯。最新型CMC-400另一个不为人知的作用，就是内置了兴奋剂注射装置。为了最大化的提升这群炮灰的战斗力（或者说是肉盾作用），这些内置的化学药剂传递系统可以给机枪兵注射一种混合肾上腺素、内啡肽、强化精神侵略性的混合药剂，使用了药剂的机枪兵大大提升了速度和反应能力，但是长期使用的副作用包括但不限于失眠、失重、癫狂/狂躁、狂乱、偏执狂幻觉、内出血及大脑的退化等精神疾病。总体而言，尽管CMC战斗动力盔甲系统拥有较高的科技含量，但其本质仅仅是为将脆弱的人体变成宇宙环境下的最基本战斗单位而设计的“容器”，加上陆战队员卑微的地位和在战斗中渺小的生还可能，盔甲的舒适型和防护性并不是其优先考虑，因此才有了初代游戏中重复点击机枪兵后出现的这样一句独白：How do I get out of this chickenshit outfit？。在周边小说《星际争霸——自由远征》中提到穿起CMC系列盔甲是一件非常复杂的工作，老兵可以用3分钟完成，而新手则要用上几个小时。

“亲爱的人类，成为外星混蛋让我们感到很抱歉，我们更后悔来到地球，让我们最悲叹的事情就是刚刚陆战队把我们的战舰给也炸没了！”

——Halo2约翰逊中士在新蒙巴萨之战前对星盟的调侃

同样都处于人类掌握超光速太空飞行的时代，同样都是与凶悍的异性生命进行殊死搏杀，《光晕》世界观中的UNSC（联合国星际指挥部）陆战队却是最贴近现实，同时也是科技含量最低的一支“马润”——他们不仅依然使用动能弹武器，而且作战也是完全的“人肉”方式。无论是“星际”中的“机枪兵”用的C-14自动步枪，还是“异形2”的殖民地陆战队使用的M41脉冲步枪均为实弹武器，但推动弹丸的不是火药的化学能，而是来自电磁线圈。当线圈里面瞬间流过强大电流时，所产生的磁力就会将铁磁性弹丸弹射出去，就拿《孤岛危机2》中M2014高斯枪来说，它所发射的弹头拥有8兆焦能量，击穿主战坦克的复合装甲毫不费力。而UNSC所使用的，依然是基于火药发射的动能弹武器，难道UNSC陆战队真的是一群土鳖吗？

电磁能步枪的威力固然非化学能单兵武器所能媲美，然而弹丸对能量的要求惊人的——要达到贯穿M1A2前装甲的战术效能，就算是尼米兹级航母的主反应堆也实现不了如此强大的瞬间输出。想要将电磁武器装备到单兵身上，必须要考虑的问题就是如何解决供电的问题。第一种方法就是用导线将士兵手上的轻武器和核电厂连接到一起……听上去是不是感觉很不靠谱？剩下来唯一一种听上去比较靠谱的方法——使用蓄电器（电池）其实更不靠谱，因为这就意味着一名士兵需要“拖”着几十吨重载着电池的大卡车作战，并且没打几枪就提示“Low Battery”了。也许“辐射”世界观中的核融合电池是电磁武器小型化和轻型化的解决之道，但这款游戏的玩家们都知


D77H-TCI型运输机，火力、载重和速度的完美结合

道一枚核融合电池只能打12枪，用“磁暴”更是一下就能把能量给用完了。

综上所述，火药动能轻武器不会在未来的星际战争时代被淘汰，起码在500年后的Halo世界观中不会，即使那时候电磁武器可以解决小型化的难题，它也绝不是满足步兵战术需求的首选。从古至今，步兵最主要的目标就是消灭对方轻装甲的有生力量，UMSC标配的MA5枪族所使用的M118 7.62x51mm穿甲弹足以消灭星盟包括“精英”“鬼面兽”在内的生物（尽管在小说中不行）。空气稀薄甚至是真空的作战环境不会给传统武器的使用带来麻烦，因为现代子弹就已经内含氧化剂，足以在没有氧气的环境下发射，此时不考虑引力其他可能受力，子弹会以其最大初速度（在出膛一小段距离，膨胀气体对子弹施压趋向与零的一瞬间的那个时刻子弹的速度）做匀速直线运动，无论是威力和射程都会最大化。倘若是面对像《星河战队》中那种靠数量淹没人类的虫族，火药武器在射速、火力和可靠性方面的优势更是明显——在这种场合下，一名正常的陆战队员宁可使用老旧的MG42机枪，也不会去指望科技含量更高的激光枪和电磁枪。

UNSC陆战队不仅仅使用的武器在原理和威力上让今天的玩家们很容易理解，而且防护装备也显得很“现实”——就靠几片“衣不遮体”的人体装甲片冲锋陷阵，动力盔甲这种早在“星际”中的25世纪世界观中就已经烂大街的玩意儿，UNSC却只能凑几十件给最高端的“斯巴达”战士在出任务的时候用。陆战队员身着的M52B盔甲依然为现代防弹衣的“马甲”式结构，主体防护位置为陆战队员的躯干位置，不过在材料上与当今以凯夫拉为代表的柔性人体装甲有着本质的区别。M52B是一种硬质防弹盔甲，由炭化陶瓷和钛合金材料打造而成，可以抵挡包括12.7mm口径武器在内枪弹的近距离直接射击。在不考虑负重的情况下，以目前科技就可以实现这种防弹效能，然而大口径子弹命中后的冲击力也足以将穿着者的五脏六腑震得支离破碎。克制弹丸的冲击力和热能所带来的间接伤害的神盾，就是M52B在装甲衬层中所填充的减震吸能凝胶与隔热凝胶，这两种人工合成物质让各种小口径武器的威力在M52B人体装甲面前降至最低。

UNSC陆战队的部署方式类似于美国海军陆战队，每艘大型战舰上会安排一支拥有1500至3000名陆战队员的远征集群（类似于美海军陆战队在一艘两栖战斗舰或者航母上部署的MEU单位），其战术思想同今日的美海军陆战队也非常接近。后者非常推崇所谓“垂直包围”战术，即以直升机在敌军于海岸的防卫部队后方降下陆战队员与轻型装甲车撕开突破口，然后通过配属空中和地面重火力扩大战果，最终获得战场控制权。UNSC陆战队的标准战术是使用“鹈鹕”（Pelican）将队员和重装备运送到星球地表，这种运输艇的最新改进型D77H-TCI的人员仓最多可以容纳30名陆战队员，货仓能装下两辆M274“猫鼬”全地形车。其尾部的磁性吊钩还能携带一辆M12“疣猪”系列装甲车，在不考虑速度的情况下甚至能将M808B“天蝎”主战坦克这样的大家伙直接运下来。“鹈鹕”不仅仅要承担“拉货”的重任，想要将人员和作战资源送到地面，还必须要承担其从敌军防线中撕开口子，以及在着陆后掩护地面部队展开部署的重任，因此它的火力输出也是惊人的。其默认装备的一门40mm，一门70mm机关炮就能够让敌人体验到枪林弹雨的感觉，根据任务可以挂载M247通用机枪、两支ANVIL-II型空对地导弹吊舱，其战术支援型还能携带有更多的大口径机炮、反坦克导弹甚至是小型轨道炮系统，足以让着陆场周围变成一片火海……


陆战队小兵和士官长大神在一起


“如果我死了，请将我埋葬，用MA5步枪充当墓碑，上面放上我的头盔”——来自陆战队军歌


ODST部队是UNSC陆战队中的精英，从护具上来说，裹得也更严实一些

“他们是在天空照亮整个战场的明星，是在敌军头顶上怒吼的死亡天使，千百年来一直如此，直到凡人的血肉之躯不再出现在沙场上的那一天前不会改变。”

——极限之蓝（Ultramarines）战团长Roboute Guilliman

“战锤”世界观中的星际陆战队不仅仅是莱因莱茵笔下“机动步兵”精神的正统传人，而且还继承和发扬了老前辈们的战力，他们的身体对所有疾病免疫，几乎克服了人体的所有生理和精神缺陷，自身的衰老速度极慢，受伤后可以以很快的速度自愈，从来不会感觉到疲劳和恐惧。对于敌人而言，如果没有在上一轮攻势中将他们轰成碎片，那么很快就会在硝烟中看到“原地满状态复活”的奇迹。他们使用着人类帝国最先进的单兵武器——足以将任何已知外星生物打成马蜂窝的暴矢枪，削铁如泥的电锯剑和动力剑，以及赋予超级战士们铁布衫、金钟罩、梯云纵神力的动力盔甲。凭借这些


Space Marines部署图


凡是帝国幅员所及之处，便是星际陆战队的舞台


星际陆战队员们的作风更像是中世纪的武士，除了长程武器以外，他们也热衷于用肉搏方式将对手撕碎

在其他“Space Marine”身上都有的“俗物”，这些披坚执锐的帝国骄雄们却能发挥令同行们侧目的剽悍战力——在“战锤”的世界观中，一名星际陆战队就可以荡平一个星球的集体叛乱，一队星际陆战队足以为帝国赢得一场战争……是的，他们完全就是有组织、有纲领、有目的的量产春哥！对于这种只有超人才能实现的奇迹，唯一的解释就是动力盔甲所包裹的已经不再是凡夫俗子的血肉之躯，而是一个个存在于现实中的战神，想从凡人变成“神”一样的存在，除了艰苦的训练以外，最重要，最痛苦，同时也是最为漫长的一个步骤就是在8年时间中总共接受20项强化器官移植手术，这会让Halo世界观中斯巴达战士们的身体改造看上去就像是一次愉快的下午茶。

宇宙陆战队的新丁们在10岁时就要接受名为“第二心脏”的初次手术，将一枚人造心脏移植进“马润”幼芽的胸腔，它的主要功能是加快血液供应，支持接下来新丁身体的快速生长，让战士在氧气稀薄的环境或者由于受伤而导致血压不足的情况下不受任何影响，在原心脏受损的情况下甚至可以直接代替其功能。之后是用于加快骨骼生长激素的器官的植入，配合口服的陶瓷类化合物，能够让士兵的骨骼在尺寸和强度上以极快速度提升；一个形状类似肝脏的名为Larraman的胸腔植入物可以实现《孤岛危机》纳米服的人体修复功能，当主人的身体受创，这个组织所制造的“Larraman细胞”会附着在白血球上迅速抵达伤处，在接触空气之后生成替代组织，并且在外层迅速形成疤痕，阻止血液的流失。基因消化系统连接着陆战队员的胃和脑，它可以在战士食用异族生物之后，能够通过其DNA获取“食物”所在种族的天赋、能力和部分记忆，从而让这些茹毛饮血的家伙们在完全陌生的星球上也可以迅速掌握生存技能。附加肺叶是一个人肉形态的滤毒罐，从缺氧和有毒的空气中过滤氧原子，内置的解毒和循环系统使其永远也不会存在工作时限的问题……在对呼吸、循环、肌肉、感官等各种系统进行全面“升级”之后，星际陆战队最后同时也是最重要的一次全身手术，是将被称为“黑色甲壳”的硬质组织植入皮下，它会长出神经束同全身各个部分连接，在穿着动力盔甲之后将会充当机械与人体之间的枢纽，从而让超级战士与动力盔甲结合为一个密不可分的整体，成为帝皇指引下的上千个战团中的一分子。在广袤的宇宙中，凡是帝国幅员所及之处，便是星际陆战队的舞台，他们在默默守护着人类的福祉与和平。

结语

“太空马润”是星际科幻题材小说、电影和游戏中必不可少的角色，并且在绝大多数情况下他们都担负着主线叙事的重要任务。无论处于哪一个未来世界，面对着怎样的凶残的敌人，他们均是莱因莱茵创造的“Space Marine”这一科幻概念的继承和发展。所以玩家们才会热衷于将不同世界观的陆战英雄们放到一起比拼战力，比如讨论版上经常出现的“士官长同Thaddeus打谁能赢”“斯巴达Noble小队能否干死Blood Ravens”等关公战秦琼式的激烈论战。

其实，决定星际陆战队战力的不是其装备的科技含量和身体的改造程度，而是令人敬畏的编剧老爷。《星河战队》小说中的MI完全就是小型高达驾驶员，到了电影版中这样拍肯定看不到什么大场面，因此就变成了一大群扛着粗制滥造火药武器同虫海玩塔防游戏的小人兵。不同类型的剧本也会让无所不能的“马润”们遭遇各种潜规则，恐怖题材（比方说《异形2》）中的他们一定是出场时候牛皮哄哄、不可一世，一到怪物出现的时候就立刻沦为导演用以演示飚血和爆浆儿的工具；RTS中的他们一定是价钱便宜量又足的炮灰型部队，无论输赢都肯定是造得最多，也是死得最多的单位；FPS中的悲惨地位就跟CoD中的群众演员们差不多，其主要工作就是以不断冲锋、不断扑街来渲染战场气氛，以不停惨死来表现悲壮氛围，在主角力挽狂澜之后用各种献媚来配合玩家收获YY乐趣，在过场动画中用舍生取义的方法来湿润玩家的眼眶……


他们往往是战场上的炮灰，但也往往是故事中的主角

综上所述，最强的Space Marine一定要在动作射击游戏中出场，并且必须是主角，这一条终极潜规则您知道了吗？P

善攻者动于九天之上
——新锐虫王MVP DongRaeGu

■天津 偏爱nonono的爱煞朝颜

题记：1948年，美国著名数学家、“信息论”创始人仙农在题为《通讯的数学理论》的文章中提出：“信息是用来消除随机不定性的东西。”为信息作出了定义。同年，身为数学家的“控制论”创始人维纳在《控制论》一书中提出：“信息就是信息，既非物质，也非能量。”自此将信息的价值提升到一个新的高度。而在一场充满博弈、针对的即时战略对抗中，拥有足够、准确信息意味着在比赛中能够有效应对，克敌制先。实际交锋时，信息对于交战双方往往是不对等的，这种拥有信息的差别会影响他们做出决策，进而决定比赛胜负。



第一章

“The top Zerg of the world！”

MVP DongRaeGu，绰号“冬菇”“六耳猕猴”，为世界ZvT第一人，韩服第一位达到4000分的选手，被认为是“雀茶”之后世界上最强的虫族，GSTL（韩国“星际2”战队联赛）最为耀眼的巨星，每每在关键时刻临危受命，上演惊天救主。第二届GSTL，黑马MVP战队遭遇强敌Prime.WE，双方战至难分难解，Prime战队用最后一个机会激活了当时处于巅峰状态的MarineKingPrime，后者顺利击败了MVP的随机小天王GuineaPig，其后镜头对准了MVP Keen和MVP Genius，正当众人纷纷议论大将战将会是TvT还是TvP时，MVP却派出了名不见经传，从未在正式比赛中出场过的虫族新秀DongRaeGu，对阵世界上对阵虫族最强的“枪兵王”，令关注比赛的所

栏目编辑/bluesky/bluesky@popsoft.com.cn 美术编辑/晶冰



“The top Zerg of the world！Code S，congratulations!”在观摩DongRaeGu与NaDa在MLG的天王战后，现场的美国观众如是感叹

有人困惑不已。然而，DongRaeGu却用稳健的防守，华丽的包夹，不断的牵制，最后用50个毒暴滚平了“枪兵王”的MM部队，击破各方质疑，宣告了一代虫王的强势崛起。他的表演还远未结束，杀入四强的MVP随后遭遇夺冠大热门oGs战队，综合实力远不及对手的MVP很快落于下风，战至最后一人，DongRaeGu再次披挂上阵，先斩oGs_NaDa，后败oGs_Supernova，面对抱着必胜之心而来的oGs_MC，以一招蟑螂Rush出奇制胜，最后甚至以小狗跳舞回敬“嚣张帝”。气势如虹的MVP打进决赛，对阵卫冕冠军Slayers，击落Slayers_Ganzi后，“冬菇”迎来了宿命之敌，“翻盘王”Slayers_MMA。一番火星撞地球般的激烈交锋后，DongRaeGu遗憾地败下阵来，成就了Slayers的双冠，然而DongRaeGu这一ID，已然成为众人的焦点。第三届GSTL注定是“冬菇”的个人舞台，揭幕战1穿3击败Slayers，成功复仇MMA，随后再次1穿3oGs，报了GSL（韩国“星际2”个人联赛）负于oGs_Hero的一箭之仇，又出人意料地AK了强队Prime.WE，令所有虫族玩家热血沸腾。

对比战队联赛万夫莫敌之勇，DongRaeGu在GSL正赛的成绩可谓惨淡，先是在预选赛败于神族选手oGs_Hero，令人唏嘘不已，又在之后一届的A级赛第二轮负于另一名神族JYP，无缘S组，和他的宿敌MMA可谓“同病相怜”。于是，为了进入属于他的舞台，“冬菇”受邀参加了另一个与GSL合作的世界顶级赛事MLG，并凭借优异的表现获得了宝贵的“S级”头衔，利用GSL开赛前的空隙，DongRaeGu又强势夺取了Dreamhack巴伦西亚战冠军，为他的天王之路增添了浓重的一笔。

DongRaeGu是一名风格极其鲜明的选手，运营、暴兵和多线能力是他的特色，相比于“雀茶”的蟑螂，“斗神”的飞龙，“冬菇”最擅长的兵种乃机动性极高、输出恐怖的虫族初级陆军——小狗。迂回包夹、长途奔袭、调动救援，在DongRaeGu的手中小狗仿佛有着高于平常的战斗力。当“雀茶”被MMA的多线空投彻底打乱节奏无暇应付时，“冬菇”却能临危不乱，见招拆招。而引领这支快速、凶悍的虫族常胜军团的，正是他领先于时代的意识，这种意识的形成，源自于无所不在的侦察、视野控制，掌握远多于对手的战场信息，因此能立于不败。下面选取的这场比赛，便是这一意识的极致演绎。

第二章

以攻代守，虫王的华丽之役

在交叉火力这张狭长的双人地图上，DongRaeGu迎来了他的对手——来自FXOpen战队，新近获得S组资格的人族选手asd。asd在A组与“包哥”的人族争霸中一战成名，后通过艰苦卓绝的升降级赛杀入S组，实力不容小觑。

DongRaeGu诞生在地图1点，由于双方相距较远，因此采用了经济流的15D外双开局（**如图1**），随后大胆地补



图1 “冬菇”在开局阶段展现出一名虫族选手对经济的“贪婪”，前期只生产了4条小狗，关键的狗速直至33人口时才开始提升，而将防守的任务全部交给了女王和地堡，这一大胆的运营行为源自农民与宿主的到位侦察，凭借虫族的生产机制，虫族在前期占据了不小的经济优势

充了两个工蜂后才放下血池并不断刷农民，人口达到17/18时，接连孵化了两个宿主。与此同时，两个宿主分别从左、右两侧缓缓飞向人族基地，随后一个工蜂径直走向人族基地侦察，看到人族并非激进的Rush型打法，DongRaeGu又开始扩充农民，血池竣工后，主、分矿两个女王同时点下，8个工蜂转移到分矿继续开采并放下了自己的第一片气矿。女王完成后，为防范对手的火车骚扰，“冬菇”在分矿摆下一个地堡，4条小狗正在孵化。当人口到达30时，DongRaeGu又生产了一个女王，这个女王除了铺菌毯外，还将在即将到来的火车攻防战中起到重要作用。

人族方面则祭出了目前对阵虫族最为常规的火车开矿开局，前期只生产两个枪兵，快速放下重工厂，后用兵营提早建造一个双倍附件，待重工竣工后二者交换位置，同时出产两部火车。这一开局好处良多，能有效防范虫族的单矿毒暴Rush，同时利用操作，能清除虫族外围侦察的小狗，起到控图的作用，最为关键的是，若虫族稍有不慎，冲入矿区的几辆火车便犹如狼入羊群，能够瞬间重创虫族的经济。由于速火车被“冬菇”的农民侦察到，于是asd只生产了两部火车，便让重工与兵营交换位置开始转型坦克，而这两部火车，配合前期的两个机枪兵，即将给虫族一个硕大的“惊喜”（**如图2**）。

虫族的第3只女王完成后，先一步放下菌毯瘤，连接自己的主矿与分矿，这一细节在对抗人族的女妖骚扰时尤为关键，由于单只女王不足以对抗一个女妖轰炸机，需要主矿的女王策应支援，若没有菌毯瘤连接主矿与分矿间菌毯的间隙，主矿的女王难以第一时间赶到，后果不堪设想。而后，这只女王缓慢地爬过空隙，停在了主矿高地斜坡处，防止火车窜入主矿。由于人族的火车绕路赶来，虫族略有疏忽，将地堡拔起前压，所谓来得早不如来得巧，两

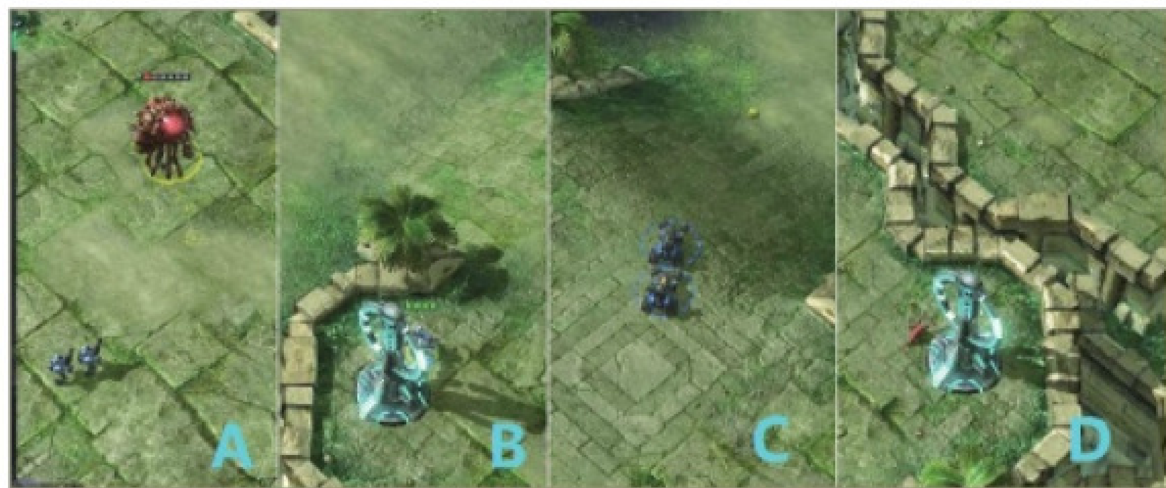


图2 两个枪兵突然出门前压，趁着DongRaeGu没有足够小狗的空当，击杀了虫族靠前的宿主（如图2A），一个SVC趁机抢占了靠近人族的瞭望塔打开视野（如图2B），与此同时火车并没有取道中路，而是阴险地从左侧绕远路前往虫族基地（如图2C），顺利躲开了虫族的视野（如图2D）

个火车毫无压力地突入虫族分矿，“冬菇”只得“农民起义”，配合一只女王攻击，待消灭两台火车，清点战损，虫族被击杀的工蜂达到9个之多，若不是前期“偷”出的经济优势，恐怕虫族已经无望了（**如图3**）。



图3 通常情况下虫族会补充2个地堡用于抵御恼人的火车骚扰，但一方面由于火车绕路避开了“冬菇”的视线，另一面冬菇为追究经济最大化，恨不能“贷款”刷农民，等看到火车时才补下第2个地堡，为时已晚矣

解决了火车，“冬菇”迅速补充工蜂，并于人口达到50时在地图11点远端开启了自己的3矿，又放下BV（进化腔）与毒暴虫巢并在主矿摆下第4个产兵基地，开始加足马力孵化小狗，分矿处，矿区里的地堡移动到前方协助防守。BV建成后，虫族开始提升近战部队的攻击力，此举不单小狗受益，毒暴的伤害亦能提高不少。而人族初步骚扰取得些许优势，在坦克枪兵初具规模后，顺利扩张出了2矿，同时3个兵营中2个挂反应炉，剩余那个升级枪兵科技，不断出产枪兵与坦克，酝酿着中期的凶悍压制（**如图4**）。



图4 人族在酝酿进攻之余，利用补给站和地堡在分矿宽阔的路口构筑起一道“万里长城”，防范虫族高机动性的小狗突袭换家，虽然作用可比长城，免于虫族的小规模骚扰，但将大量的房子摆在路口，为之后的转折埋下了伏笔

比赛进行至中期，拥有三坦克的人族准时展开压制，由于没有火车，asd的部队又缺乏机动性，没有成型之前不敢出门，此时此刻虫族把控着地图的大部分视野，人族主力的动向被“冬菇”尽收眼底（**如图5A**），见人族出门，虫族丝毫不敢怠慢，开始在分矿大量进化毒爆虫，并将地堡进一步前压，另外一波小狗在地图中部机动游走，企图在分矿路口处与人族展开一场恶战（**如图5B**）。



图5 地堡的意义不仅仅限于火力输出，还能有效震慑人族的枪兵，迫使其不敢前压，必须等坦克架起进行轰击，这一举动将大大延缓人族的推进速度，为虫族组织防守拖延宝贵的时间

如果从中路直捣虫族主家，则必须面对地图中间四通八达，易于实施包夹的高地，因此人族调转枪口挥军北上，直捣虫族三矿。当然，虫族的侦察是不会放过这一宝贵的信息（**如图6A**）。虫族舍近求远，在地图的左上角开出一片易攻难守的分矿，并非一时失误，这个三矿似一颗随手可取的果实，不断引诱人族，猎物终于上钩，虫族大军开动，只不过目标并非人族主力，而是asd倾巢出动后空虚的基地（**如图6B**）。地图上端，人族枪兵刚一露头，虫族便撤走了全部单位，只留一个基地牵制人族（**如图6C**）。人族刚开始攻击虫族基地，后方立刻告急，利用毒爆虫炸开人族漫长却脆弱的防御屏障，大量小狗瞬间涌入人族矿区，无数SCV罹难（**如图6D**）而因为大量房子被毁，人族的兵源扩充受限，不能立即组织防御，此番过后，人族经济彻底落后于虫族。



图6 前方小狗为“冬菇”准确告知了人族主力去向，使得他能够抽调防御2矿的主力突袭人族主家，此举大大出乎人族意料，可以看到人族的防守兵力仅仅是一辆坦克和几个枪兵而已。人族也为自己用房子修长城的“英明”举动付出了代价

人族虽然经济遭受打击，但主力尚存，且有握有科技优势，尚可一战。待后方兵源逐步稳定住局面后，由虫族3矿向虫族主家进军，这一变动，再次被高地边缘的一个王虫捕捉到（**如图7A**）。主矿受到威胁，奔向人族基地的小狗迅速掉头，一路从大道回到主矿协助防守，另一路则潜藏在地图中部，以为随时策应夹击之力（**如图7B**）。

人族旋即推进到距离虫族分矿咫尺之遥，此时虫族地堡发挥了关键作用，两个地堡一前一后相互支援，让枪兵不敢上前，待坦克上前展开，地堡后退一步继续扎下，利用这点时间，虫族再补下一个地堡并进化了足够的毒暴。坦克打掉靠前地堡的一瞬间，虫族对人族的阵地发起了冲锋，高机动性的小狗冲在最前，吸引了坦克的第一轮火



图7 人族分矿一片狼藉，但由于有矿螺提供经济支持，加之运输机已经出现，协助枪兵让后续的小狗没有占到更多便宜，同时主力从上方攻击虫族，也缓解了防守压力。“冬菇”得建筑学精髓的建房位置，使得虫族犹如地图全开般地战斗

力，同时侧翼小狗趁机包上，直取坦克，好在人族机枪主力靠后，化解了袭击（**如图8A**）。正面，两个女王顶在毒暴前面，吸收了坦克的大量输出，为毒暴提供了近身机会，几声沉闷的爆炸后，人族坦克阵化为一片废墟。而保留下来的枪兵主力，也在虫族新补出的大量小狗前无所作为，人族主力全灭（**如图8B**）。

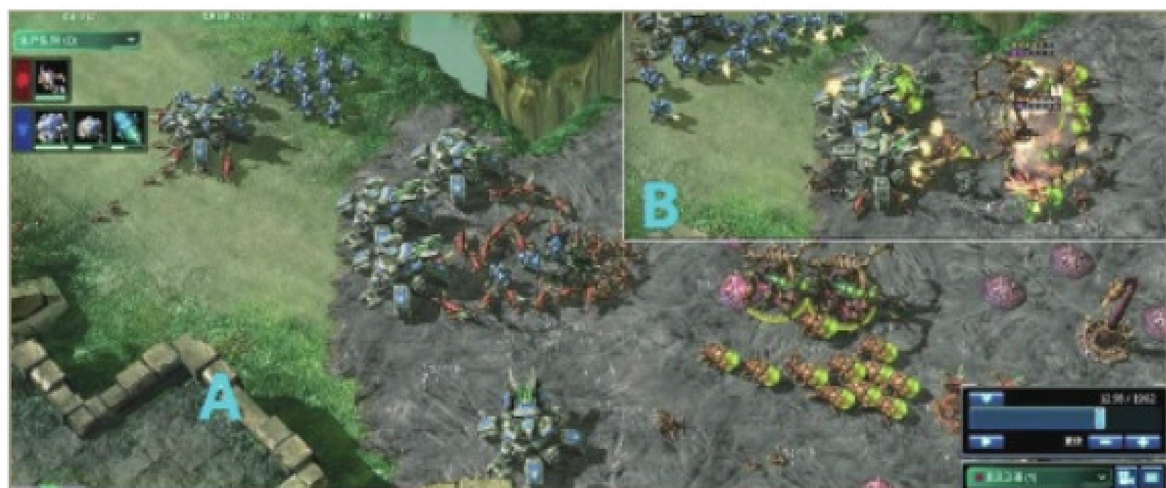


图8 女王是灵能单位，对坦克的攻击方式有着很好的抵抗能力，且女王能够相互加血，是ZvT对抗中出色的“肉盾”，女王突前，小狗包夹也成了“冬菇”的标志性打法，而正是凭借此招，“冬菇”在近期的GSTL中以纯狗部队消灭了“山包”，技惊四座

一场漂亮的歼灭战后，DongRaeGu一波试探性的前压，看到人族在家中积蓄部队，遂没有继续进攻，转而再次开启3矿，攀升科技。人族正面折了主力，专注防守之余，分了一船兵沿地图下半边摸向虫族主家，又寄希望于MMA附体，打击虫族的经济，但这一切又怎能逃过“冬菇”的眼线，这样的空投无异于“飞蛾扑火”（**如图9**）。

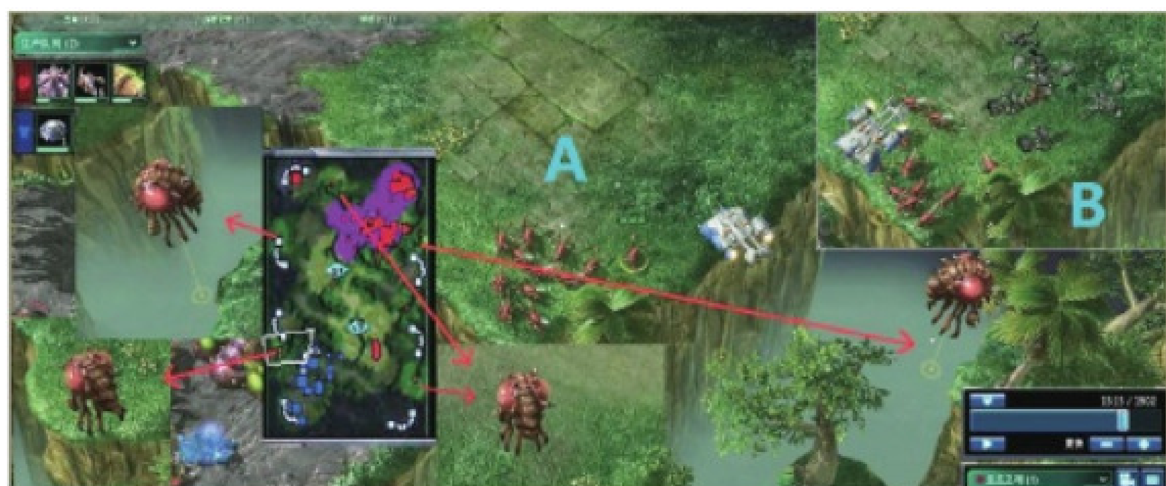


图9 借此机会也可以学习一下DongRaeGu建房子的位置，这几个关键的位置让人族的偷袭难从下手，使其不能借此打开局面

人族积攒了3部坦克后再次出门，这次取道中间，直奔虫族2矿，作为最廉价的“瞭望塔看守员”，小狗再次将这一信息反馈回基地（**如图10A**），在地图右下角埋伏许久的小狗旋即出动，趁着人族2矿防线没有完全修复的空隙，突进人族基地，“冬菇”还细心地分了几只小狗奔入人族主矿（**如图10B**），这一番袭击，让人族SCV锐减至个位数，待主力回援时，asd的经济已然瘫痪了。

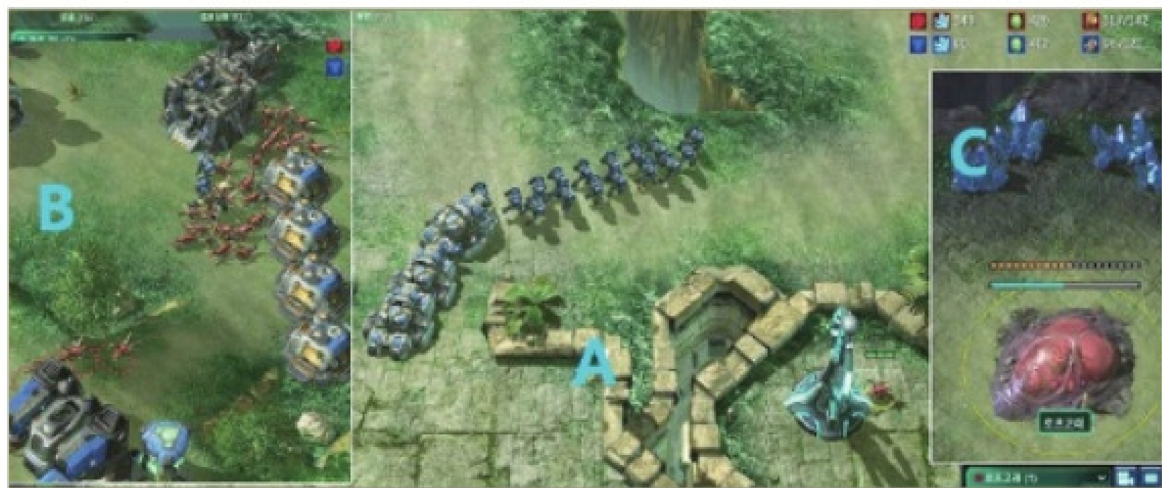
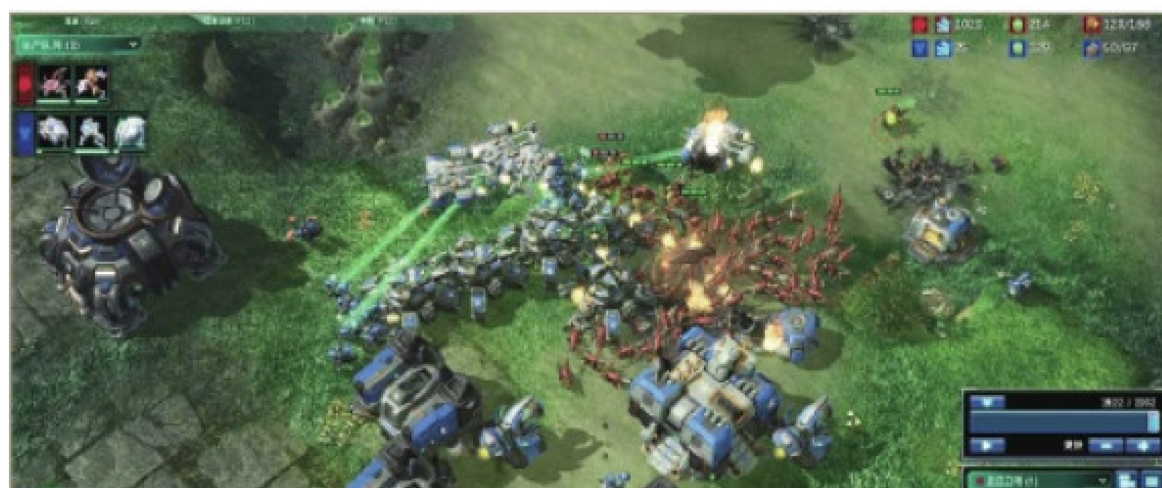


图10 两次奔袭换家，让人族苦不堪言，有劲使不出，也体现出虽然同为S级选手，两人在意识层面存在的巨大差距。经济落后的人族迫切地希望与虫族决一死战，却忽视了关键的视野控制，如无头苍蝇般被“冬菇”玩弄于股掌之中

虽然虫族一直是双矿运作，但农民数量上的巨大差距使得虫族在兵力上远远领先于对手，借着人族主力清理主矿小狗的机会，DongRaeGu调集全部主力，赶上了人族收起坦克准备下高地不备，大量小狗冲进人族主矿，终结了比赛（**如图11**）。


图11 整场比赛“冬菇”未出一条飞龙，单利用小狗的机动性，就令人族首尾难顾，以初级兵对抗半机械化的人族军团，彰显出恐怖的意识及操作实力

由于虫族特殊的生产机制，在全力扩张经济的同时会留下巨大的空窗期，会给其他种族绝好的进攻机会，这就对虫族选手的视野控制，侦察意识并且在恰当时刻暴兵提出了更高要求。虫族的宿主、小狗、变形虫、飞龙都是侦察对手的利器，如“冬菇”这局近乎完全的掌控视野，便可单凭小狗轻松制胜。而如果人族能够控制地图，利用火车、维京、防空让虫族的小地图处于一片黑暗，那么虫族的每次补农民，攀科技都将成为一种投机行为，面对着巨大的不确定性，虫族玩家轻则需要预留虫卵，重则需要在保证经济之余兼顾暴兵，在经济发展方面极大受限。因而针对虫族，只有在信息层面取得优势，才能与之抗衡。

第三章

下一个传奇?

虫群虽然整体疲弱，但虫族从不欠缺伟大的选手，“星际1”时代的“暴风虫族”Yellow，“救世主”IPXZerg，“斗神”July，到当下的“暴君”Jeadong，每一位都是逆风而起，让虫族在黑暗中重燃希望的伟大选手。“星际2”时代，前有“水果”突破封锁，首夺冠军，后有“雀茶”三次封王，傲视群雄。而今“水果”英气已逝，“雀茶”30有余，挑起虫族大旗的将会是谁？DongRaeGu，即将是答案。P

手握乾坤 脚踏四极
——暗黑破坏神Ⅲ

■执笔 本刊编辑部

单机还是网游？这是个问题。

自从“暗黑3”宣布开发以来，首先毫无疑问的是，它是“暗黑2”的正统续作，其次“暗黑2”是个单机游戏，那么，似乎理所应当3代就应该是个单机游戏。但随着各种消息的披露，“暗黑3”似乎越来越网游化，在拿到Beta版后，可以发现，除了游戏名字没有Online这个单词以外，“暗黑3”本质上已经是一个网游了。

游戏进入需要网络进行身份验证，游戏运行的整个过程都需要网络进行数据交流——界面右下居然还有Ping值显示，游戏结束还是需要网络——存档不在本地而在服务器端。对于这样一个从开始、进行到结束都需要联网支持的游戏来说，怎么看也和“单机”二字不沾边。以上是所谓的硬件，再看看软件，也就是网游最重要的特性：玩家间的互动性，和暴雪自己的《魔兽世界》这种典型MMORPG相比，“暗黑3”玩家的互动性自然不如，但并不是没有，好友系统、聊天频道，玩家可以建立房间进行物品交易、战斗合作，还不用说那个争议不断的现金拍卖系统，除了公会系统外（很难保证在正式版中暴雪不会用一套另类的系统来代替公会），基本上玩家的各种互动平台该有的都有了，一句话：简单、小巧而全面。再看看游戏模式，可以自己玩，也可以建立房间和朋友一起合作，登录游戏、选难度/进度、随机配对进入其他玩家游戏或者自建房间等待其他玩家加入（朋友可以凭密）、进入游戏合作战斗、获得奖励，这种游戏模式究其本质来说，和那些跳舞、赛车、射击类网游的游戏模式有什么不同么？

所以，单机还是网游？这不是个问题，“暗黑3”就是一款网络游戏。



干掉骷髅王，Beta的流程就宣告结束了，很短

暗潮再起

■北京 坏香橙



在经历了仿佛漫无止境的公布、沉寂、延期与等待之后，终于，《暗黑破坏神Ⅲ》这个如雷贯耳的名字拂去了笼罩其上的迷雾，化身为Beta版本的客户端程序降临在广大拥护者的硬盘上。持续多年的翘首企盼终于在这一刻得到了回报，但是，展现在我们面前的究竟是胜利的序章，还是毁灭的预兆？

很明显，就像《暗黑破坏神》初代那个算不上精彩的Demo一样（在这个试玩版里你甚至找不到可以放置药水的腰带格子，没错，就是这么蹩脚），“暗黑3”的Beta版同样无法淋漓尽致地展现那些官方预告中的重要卖点——最典型的就是角色最高只能升到13级以至于无法体验“符文镶嵌在技能上”这个遗憾。不过尽管如此，正如在Demo版本的《暗黑破坏神》里也能享受到“绝无冷场的动作化游戏体验”“变幻无穷的随机生成地图”与“干掉Boss收获极品装备”的乐趣一样（顺带一提，这里的最终Boss正是那位高喊“Fresh Meat！”狂妄口号、手起刀落将不自量力的玩家角色剁成肉松的屠夫），我们同样可以从目前这个尚不完善的Beta版“暗黑3”中体验到系列游戏最新作的独特乐趣——当然，伴随着整部游戏全新理念诞生的不仅仅是崭新的卖点，缺陷与软肋同样在当前的版本中暴露无遗。无论如何，不管这个Beta版游戏究竟为我们揭示了什么内容，我们看过本期的介绍评测再做结论也不迟。

英雄回归

由于“千金难得Beta Key”这个众所周知的原因，尽管测试已经持续了不短的一段时间，但从个人体验的角度来看依然算不上全面详尽——至截稿为止，笔者完整试玩过的角色也仅仅只有猎魔人与武僧两者，外加浅尝辄止的野蛮人而已，至于巫医与巫师完全无缘尝试——共享账号的档期就是如此紧张，想必有过同样经历的朋友会有所理解。不过尽管如此，即便是以当前这种“知肉搏不知法术”的片面体验来分析，依旧可以找到不少值得关注的游戏亮点。好的，接下来就让我们一起来瞧瞧这次暴雪究竟给广大“不喜念咒只爱刀兵”的玩家带来些什么惊喜吧：

野蛮人

作为目前阶段唯一一位从“暗黑2”中传承下来的可控制角色，须发皆白的野蛮人给我的第一印象就是“老而弥坚，霸气内敛”——尽管那个随地吐口水的自由动作（长时间不进行操作使得角色自动做出的小动作）给这位不修边幅的老人家平添了不少蛮荒气息，但与NPC进行对话时的台词语音（没错，这次的玩家角色在对话时终于出现了配音效果）所展露的除了深沉与内敛之外，很难找到什



知道谁是你最大的敌人么？是那该死的网络本身



来见见第九艺术领域第二有名的该隐——迪卡德·凯恩



一个让老玩家会心一笑的噱头：在Beta版游戏中可以解救一位NPC随从，在他取回装备之前的名字居然是Warrior（《暗黑破坏神》第一作游戏中的战士，老玩家绝对不陌生的人物），取得装备后才会变成Templar。如果你还不明白这个噱头的笑点的话，回头看看《暗黑破坏神Ⅱ》第一幕的雇佣兵在《暗黑破坏神》中扮演着什么角色吧）

么粗野狂妄的未开化民族气焰。不过，尽管这次的野蛮人在基本形象上无法摆脱“厚重有余霸气不足”的套路，但在招式方面依旧是丝毫不含糊的——那台挥舞大棒横扫千军的杀戮装置又回来了！在测试阶段的“暗黑3”里，手持钉头大锤的野蛮人可以轻而易举地打出比其他肉搏角色高两三倍的伤害值，妄图利用数量优势取胜的怪物大军面对这根虎虎生风的哭丧棒压根就没有半点活路可言，唯一的下场就是瞬间丧失所有的生命值，然后像命中全垒打的棒球一样划出长长的弧线飞出老远。尽管在目前主流的测试回馈中，有关野蛮人的持续作战能力一直是个争论不休的问题，但至少有一点是可以确定的——如果你想要豪快地轰杀各路魑魅魍魉，那么老当益壮的蛮子肯定是你的第一选择。

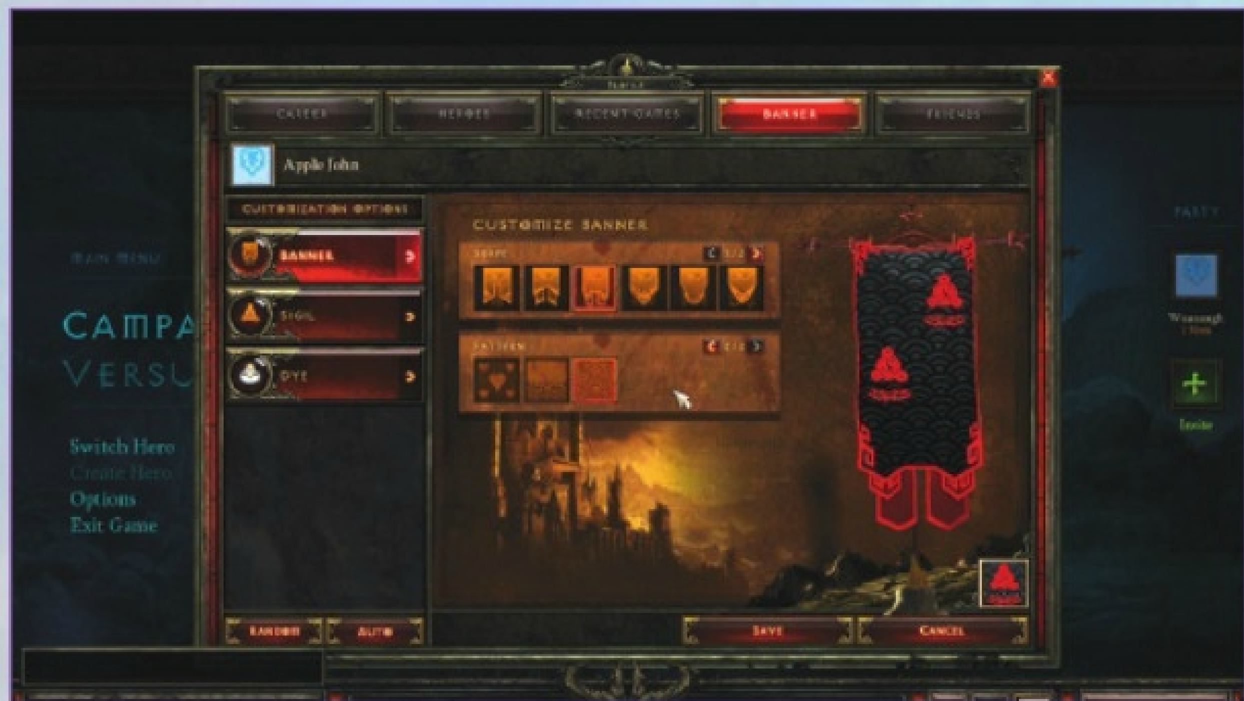
武僧

毫无疑问，在目前的测试阶段游戏中，武僧的实力引发的争议是最大的——作为一名典型的肉搏+辅助双料角色，极为有限的攻击距离与不高不低的伤害值成为了不少玩家质疑的焦点；与此同时，却又有不少玩家纷纷表示“强大的持续作战能力才是武僧实力的资本”——我的一位真正意义上的业内朋友甚至明确无误地表示：“武僧才是内测阶段最强大的角色，没有‘之一’”。这种矛盾的局面究竟是如何形成的呢？我们不妨来简单分析一下：首先，“暗黑3”完全取消了以往游戏中“肆无忌惮大喝血瓶”的设置，取而代之的是长达数十秒的冷却时间——相信我，在处于生死命悬一线状况的时候，这段冷却时间简直就像千禧年一样漫长。正因如此，能够被玩家主动控制的生命补充技能才会显得无比珍贵——而这项技能恰恰就是武僧在等级并不高的阶段就可以获得的能力之一，更奇妙的是，这项能力的作用范围并非局限于玩家本身的角色而已。其次，尽管从积累机制上来看，武僧释放强大技能所必须消耗资源的“精神”与野蛮人的“怒气”似乎颇为相似——两者都可以通过杀戮敌人来获得，但“精神”相比于“怒气”的最大优势在于，战斗一旦结束，后者就会缓缓减少直到彻底干涸，而前者则完全没有这种类似“保质期”的缺陷可言。正因如此，相比于几乎每场战斗都要重复“积累怒气——消耗怒气释放强大技能”路数的野蛮人来说，武僧的发挥无疑要灵活稳定得多，而对于一个兼顾辅助功能的角色来说，这种特性难道不正是最值得赞许的优点吗？另外，尽管从单纯的肉搏杀伤力来看，体格明显要比野蛮人小上一圈的武僧单次造成的破坏力要低上不少，但如果考虑到攻击效果的多样性以及攻击速度方面的因素，以及作为牵制怪物让自己后方的远程单位高枕无忧释放火力的Tank类角色生存能力，武僧的得分绝对要比野蛮人更优秀。最后，还有一点是必须一提的，那就是在目前的几位肉搏角色当中，武僧的打击手感绝对是出类拔萃的个中翘楚，如果硬件配置与网络质量不会拖后腿的话，那么这位额头只有两枚戒疤的功夫大师绝对可以满足所有拳脚搏击爱好者的娱乐需求。



《暗黑破坏神 Ⅲ》的雇佣兵终于摆脱了千篇一律的造型，至少更换武器装备可以在角色身上显示出来视觉效果变化了


脚踩光环的小怪蜂拥而上，在“暗黑2”中这些小怪都叫“XX强化”



尽管玩家无法自定义人物的形象，但战旗的自定义项目还是比较丰富的

猎魔人

木桩，利剑和单手弩！挥舞着火与刃的恶魔天敌！

没错，在第一次选择猎魔人进行游戏之前，脑海中出现的印象就是上面这些内容。

然而，当我先用欣赏的眼光观摩了十秒钟，然后再用批判的眼光对前面十秒钟之内所看到的内容重新审视过一番之后，我开始对自己给这个角色冠上“所罗门”这个名号的行为感到万分后悔。

fly: I need healing

原因？如果你看到一个长相酷似至尊宝（没错，就是《大话西游》里面的那位）、弯腰驼背佝偻着躯干夹紧双臂迈着小碎步疾跑不止的龌龊男堂而皇之地冠上了传奇猎魔人的名字，想必你也会对自己的抉择懊恼不已。

作为一名定位在远程与游击位置上的角色，目前阶段的猎魔人技能特性可以总结如下：声势浩大，手感平平，杀伤不足，逃命有余。虽然这个角色可以在怪物的包围圈中逍遥自在地窜来窜去，但如果指望他也能手起刀落爽快地解决所有对手……相信我，咱们还是让野蛮人来吧。

另一方面，尽管暴雪给这个猥琐有余战力不足的角色设计了不少有趣的技能，但要想真正掌握好这些技能把怪物玩弄于股掌之间，那么长时间的磨练依旧是必不可少的——这方面最典型的例子就是“规避射击”这项能力——乍看之下，这项技能不仅可以提高射击武器的杀伤力，更可以让猎魔人在近处位置完成射击之后自动向后翻滚拉开怪物与自己的距离，堪称是一步到位的全自动Hit&Run能力——但实际情况又是如何呢？首先，使用这项技能最重要的一点前提就是必须留意背后的地形状况，如果不小心撞上了石头柱子之类的障碍物那么后滚翻会完全失去效果；其次，倘若碰上的怪物拥有召唤或者传送类能力的话更要加倍留心，这类对手最可恶的一点就是喜欢往玩家角色的背后派遣爪牙，缺乏经验的猎魔人一旦下意识地向近距离出现在自己背后的敌人发动“规避射击”，立刻就会被自动翻滚的效果丢到相反的位置上，而这个位置往往恰恰就是拥有召唤能力的Boss所在的区域……在我个人经历的测试过程中，面对Beta的最终Boss骷髅王，不少新手猎魔人都被这套路数送到了骷髅王的脚边，随后被尖钉大头棒抽得七荤八素。总而言之，如果你对“暗黑2”的刺客与亚马逊战士念念不忘，同时你对角色形象方面的要求又不是太苛刻的话，猎魔人这个角色倒也可以一试。

阴翳乍现

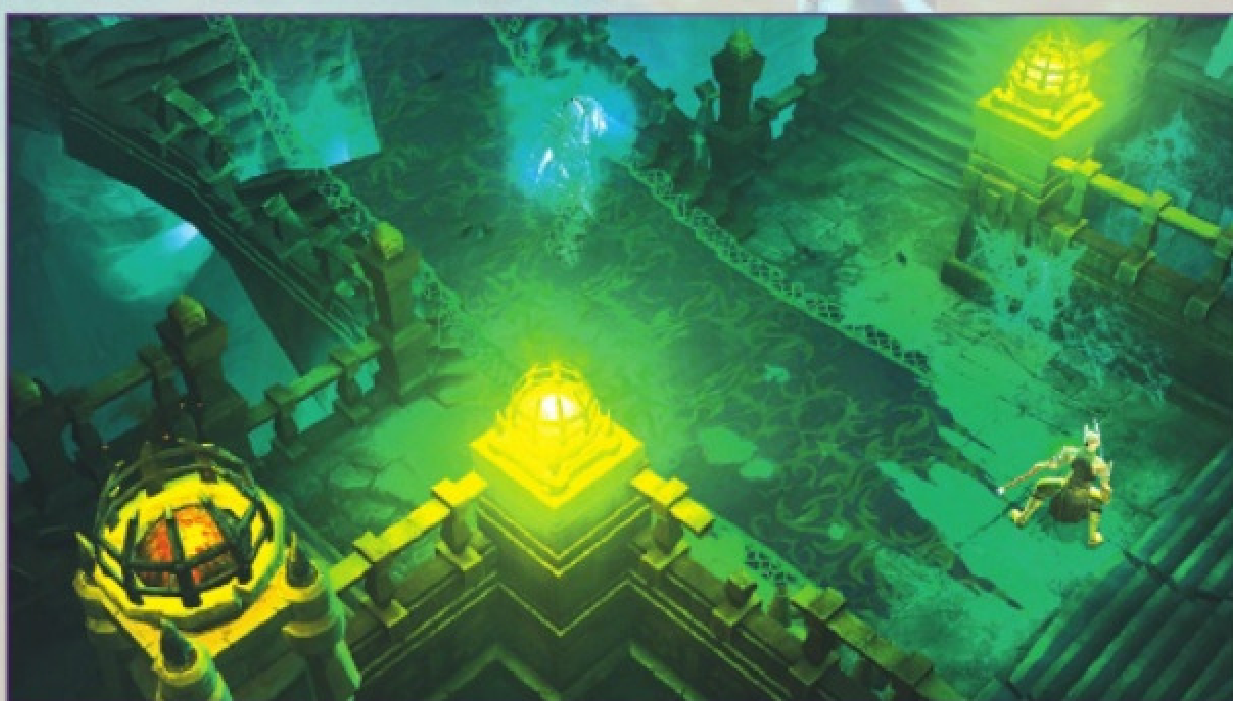
“那是剑吗？奢侈！那是马吗？懒惰！那是头盔吗？虚荣！”

面对身材臃肿、肤色苍白的荒诞怪小组和蜂拥而至的骷髅大军，身披袈裟赤手空拳的武僧Waaaaagh没有流露出任何慌乱的迹象。随着一套干净利落的断筋诀击出，色厉内荏的骷髅立刻化作了四分五裂的碎骨，肥胖迟钝的荒诞怪也纷纷向后仰起了身体——OK，这些傻大个马上就要自爆了，现在只需要脚底抹油赶紧闪人便能万事大吉——


注意猎魔人脚边的那头小猪，那是通过卷轴召唤出来的跟随宠物，造型有很多种


放出一个火球划破黑暗？抱歉，本作没有环境光效果


尽管暴雪美工十分出色，但拉近视角之后还是很难掩盖技术上的不足


喂，这老骨头真诈尸了啊？那屠夫呢？

然而就在这时，怪异的景象出现了：刚刚结束一场血战的武僧Waaaaagh脚下仿佛被缠上了无形的枷锁，原本行云流水的动作突然变得断断续续，整个画面开始发生不自然的卡顿现象。众目睽睽之下，举步维艰的布衣武僧被困在了即将爆炸的荒诞怪身边，两声沉闷的轰鸣响起，屏幕前面的玩家眼睁睁地看着自己角色的HP球一下子清空了2/3的内容，画面四周顿时一片猩红。随后，寄生在荒诞怪躯体中的八目鳗一拥而上，毫不留情地啃掉了武僧Waaaaagh最后的1/3生命值——“你挂了，你的装备损失了10%的耐久”，真是残酷的结局。

以上内容，就是我在第一次用武僧角色体验游戏时的真实经历。

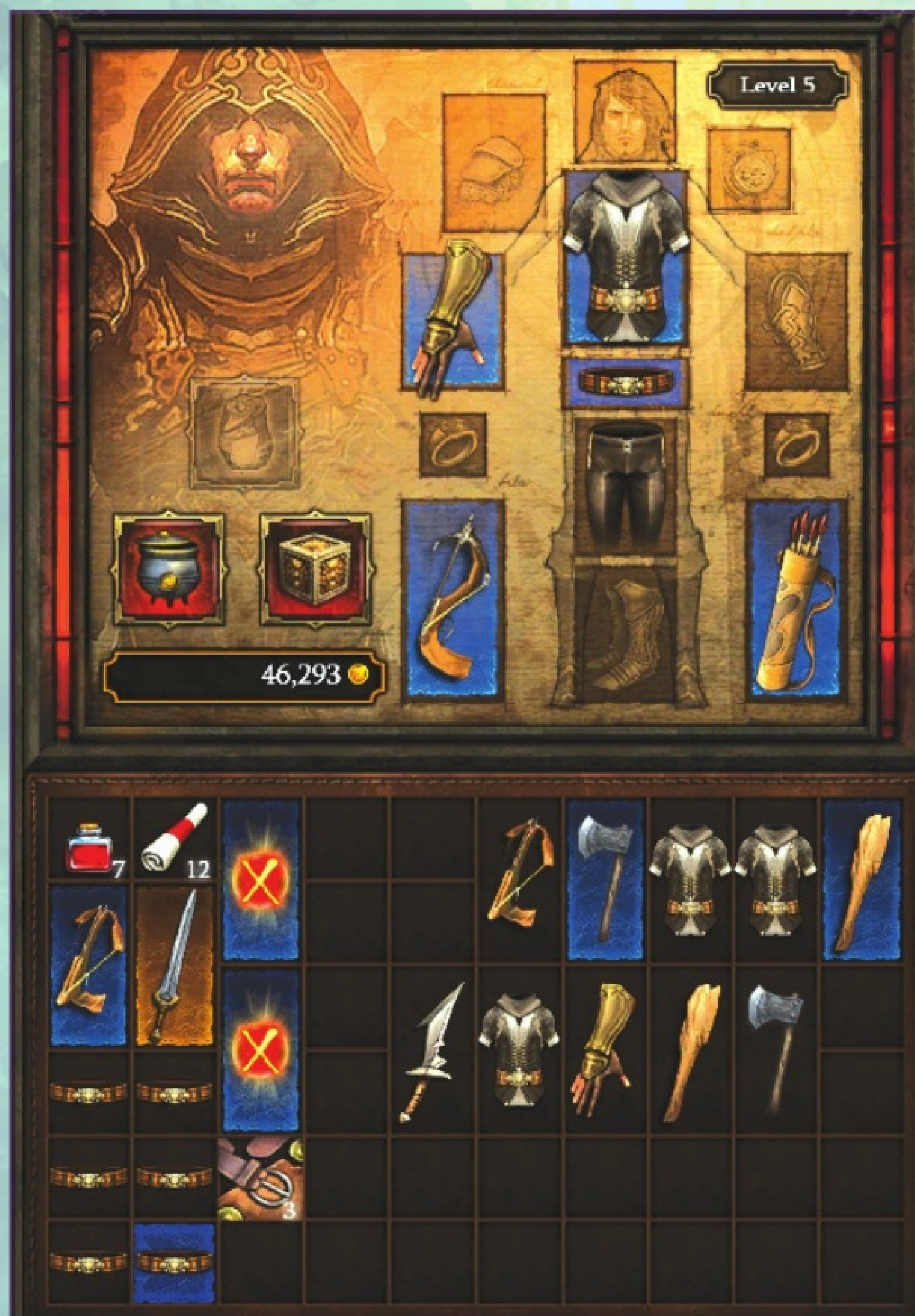
看过了那么多赞誉有加的滥美之词，在这篇个人评测文章的最后，某些显而易见的游戏缺陷依旧是必须强调一下的：在Beta版本游戏的体验过程中，各种无伤大雅的小错误几乎是接二连三地出现在我的面前——例如调换装备后属性栏中的“基础攻击力”数值莫名其妙地变成了“0.00”、铁匠铺的木桌桌面贴图不翼而飞画面中只能看到悬浮在半空中的手锤工具、点击地下城墙上的书架明明听到了物品掉落的声音却发现找到的道具出现在了书架上一层的平台边缘……等等，然而这些都不重要，对于现阶段的测试游戏或者说得更远一些，“暗黑3”这部游戏整体的架构来说，真正的致命缺陷只有一条，那就是对网络的依赖。

没错，充足的带宽与稳定的线路需求，这才是“暗黑3”作为一款定位暧昧的游戏续作真正的软肋所在。的确，从暴雪大张旗鼓地搬出“官方提供现金交易支持”这块招牌开始，“暗黑3”的游戏分类就已经明确地偏向了网络游戏的阵营——但是，在这种游戏定位已经几乎可以盖棺定论为网游的局面下，作为开发商的暴雪为什么不去直接把游戏名称的后缀换成“Online”向玩家表明自己的立场呢？的确，利用“Ⅲ”做结尾的确可以将系列化游戏的招牌效应在最大限度上发挥出来，但慕名而来的老玩家面对这款已经彻底网络化的系列新作，心目中产生的印象难道一定会是认可与赞许吗？

选择职业，选择技能，选择装备，选择任务，选择大大小小的怪物Boss展开杀戮——然而，以上这一切的一切最基本的前提就是一根通畅且稳定的网络线路，如果没有这个基础条件，标榜“只有一次生命”和“远离铜臭骚扰”的骨灰难度根本就是彻底的闹剧，“拳拳到肉的打击感”这项重要的卖点更是个不折不扣的笑话。的确，作为一家曾经拥有“必属精品”美誉的王牌游戏开发商，暴雪曾经在过去的岁月中创造出一款有一款让无数玩家心驰神往的经典大作。然而，当这家公司的游戏总监堂而皇之地放出“‘暗黑’系列从来不支持MOD”的言论、当这家曾经严肃惩处现金交易游戏道具的公司高调推出允许官方收取抽头费用的现金装备拍卖系统时，那句“暴雪出品，必属精品”的口号究竟还可以在玩家群体的舆论中回响多久呢？



《暗黑破坏神Ⅱ》当年的职业选择很有气氛，3代的可就差点意思了



“暗黑3”简化了之前繁琐的操作，玩家在城外即可分解、出售物品

“比其他都好”就够了么？

■北京 Oracle



说来惭愧，虽然我是个Diablo Like游戏爱好者，此前却一直很少关注“暗黑3”的消息。有《星际争霸Ⅱ》的前车之鉴，寄予太高期望只能让自己失望。于是，这只是一款续作，它不能改变业界，也不会产生革命——于是在我孜孜不倦的心理暗示下，终于等来了一个珍贵的Beta账号，进去转了一圈，果然感受很好。在此之前，我玩过几乎所有主流的Diablo Like游戏，有老牌的“地牢围攻”系列，另类的《戴斯班克》。还有一帮由“暗黑”系列爱好者全力打造的《泰坦之旅》，也包括试图照猫画虎先声夺人的《火炬之光》。这些游戏有着各自的亮点，但缺点同样突出，一定程度上盖过了优点，诸如手感无力，耐玩度低，技能鸡肋等缺点不胜枚举。但在“暗黑3”里，起码在目前的Beta测试里，我们很难发现这些在同类游戏里批量出现的问题。人们模仿了这么久，但等真正的续作出来才会发现，“Diablo”和它的“Like”们，真不是一个级别。

秒杀竞争者

这种差距，从最基本的手感就已经有所体现。Diablo Like游戏的一大通病就是打击感无力，近战职业尤甚，攻击动作轻飘飘的如同挥砍空气。按理说这算是游戏的一大硬伤，好歹是个ARPG，有个Action（动作）在前面，基本手感都做不出来，难道游戏不测试就上市么？但还真有这么一堆打击感全无的大作高调地发售，像《圣域2——堕落天使》（Sacred 2：Fallen Angel），砍怪就跟砍在棉花上是一个感觉。前不久发售的《地牢围攻Ⅲ》虽然极力为家用主机做优化，操作方式也变成了手柄专用，但打击感依然渣一样。《泰坦之旅》聪明点，用夸张的击飞怪物来掩盖自己打击感不足的事实，被人称为“最佳Diablo Like”也不足为奇。等到2008年，“暗黑3”的第一部视频放出，大家一看，原来打击感是这样的啊，于是就有了《火炬之光》，毁灭者这个职业几乎完美地再现了当年视频里野蛮人的神韵。但因为当时并没有猎魔人的视频，结果《火炬之光》里在游侠这一远程物理职业的手感设定上就明显失去了方向，轻飘飘依旧。在“暗黑3”里，你完全不会发现这种低级错误，标志性的野蛮人自不必说，连作为远程物理职业的猎魔人都有非常优秀的打击感，各种技能的释放非常有力度，我们可以从音效和怪物的受创硬直很明显感觉到箭箭入肉的沉重感。这是一个基本的却又可以明显与同类游戏拉开差距的要素，尽管我们在此前的视频里已经可以多少体会到打击感的优秀，但真正玩起来，“暗黑3”给出的答案无疑是让人满意的。

ARPG的另一个重要设定便是技能系统，这也是一大暴雪的一大长项。若还是以同类游戏做横向对比，“暗黑3”无疑是在技能平衡性上遥遥领先的。在同类游戏里，我们通常会看到两种平衡问题：职业之间的平衡与技能之间的平衡问题。比如法系职业前期通常比较强力，而后期物理职业在获取强力装备后又完胜同等装备的法系职业。如果这个问题只有PvP爱好者才会遇到的话，那么技能之间的不平衡则是所有玩家的苦恼。虽然有些游戏提供了很多技能，但多数都是鸡肋，实用性总会被更加强力的技能盖过，玩家经常3个技能用到通关，而其他技能大多被束之高阁。就像在《泰坦之旅》中，虽然我们可以很轻易看出风暴专精是由电和冰两大系构成，而制作组也明显是想让玩家有着不同的升级路线，无论选哪一个系都会有相当的收益。但实际游戏却完全不是这回事，电系的伤害输出技能全部沦为鸡肋，1级就会的冰箭却可以一直用到关底。

在“暗黑3”里，我们的困扰完全不是“这个技能要不要加，加了会不会变成鸡肋”，所有的技能都是到达特定等级自动获得，属性也完全由系统自己分配（关于这个改动的争议，不亚于现金拍卖行）。我们的确会有困扰，因为技能栏有限，而每个技能看起来都很有用，哪个都不忍舍弃。我玩的猎魔人在6级的时候已经拥有7个技能，没有一个废技能，不同技能在群体杀伤、点杀、控场、逃脱方面都有其独特的作用。暴雪已



目前必须要退出游戏到菜单才能使用拍卖行，这点有些不人性化



连一个野蛮人的怒气设定都经历了数次变迁，可见暴雪在平衡性方面下的功夫

经在这方面积累这太多经验，不用怀疑，这个技能系统一定是所有同类游戏里最完善的，并且可以预见的是，之后的符文系统会让技能搭配的丰富程度达到最大。

关于装备系统，目前Beta版开放的内容太少，除铁匠之外，我们暂时看不到其他新鲜内容。但即便是抛开装备系统，仅仅是手感与技能系统，“暗黑3”依然与同类游戏拉开了很大差距。用网上常用的一个词，便是“秒杀”了竞争对手们。然而，“暗黑3”达到的也只是这一步了。它比同类游戏都优秀，但我们很难从这款游戏里感受到前作在当年带给我们的震撼。或者说，“暗黑3”在保证质量与严谨的前提下，很难在系统上做出一些让人眼前一亮的设定。类似于《戴斯班克》这种格挡瞬间涨满审判槽的出彩设定，在“暗黑3”里绝对不会出现，因为这种独特的系统缺乏时间的考验，且容易与平衡性产生冲突。“暗黑3”要做的，只不过是让既有的游戏元素更加丰富，更加成熟。暴雪对原有的元素进行仔细雕琢，以此来取悦系列的老玩家（当然，无论再怎么取悦，总会有一些骨灰玩家因为种种的改动而发牢骚），符文系统、铁匠系统、连杀奖励等都是这种思路下的产物，可是你看到任何大胆的创新了么？几乎没有。当年暴雪每一款作品给人的一贯冲击力，已经逐渐与保守妥协。如果按照这种势头发展下去，“暗黑3”只能是一款“好玩的游戏”，而不是一些玩家期待中的“革命般的游戏”，就像《暗黑破坏神》和《魔兽世界》所做的那样。

或许，只是我们期望太高？

够吗？不够吗？

我直到现在还能清楚地记得当年第一次看到“暗黑2”选择职业界面时的感受，在那个图像简陋的时代，选择男巫时亮起的灵魂，女巫手中涌动的电流，在视觉氛围上就了当时的我极大震撼。而如今的“暗黑3”，你能从那平淡无奇的界面看到它与普通网游有任何不同么？甚至和网游比起来还要更差一些。这本来不是一个影响游戏性的设定，何不保留2代的职业选择界面加以强化，也算是延续了这个系列的经典特性呢？可以说，“暗黑3”在进入游戏给人的第一印象上，已经很难找到当年那种冲击力了。

冲击力，是的，我不断地重复这个概念，因为在“暴雪出品”与经典续作这一双重光环的笼罩下，玩家的期望容易被拔高到一个畸形的高度，而希望越大，失望也就越大。典型的表现就是玩家自己都不知道希望得到一款怎样的“暗黑3”，但一定会对现有的“暗黑3”报以不满。因为这款游戏没有让他们感受到预期中的震撼。相反还会因为那2008


目前玩家可以很方便地从营地传送到任何一个队友身边，重生点形同虚设


武僧的打击感拳拳到肉，有一种动作游戏的快感

年就公布、2012年还不变的画面让人产生一丝的失落。想想当年《魔兽世界》公布，于那个时代的MMORPG是一种怎样的冲击，说它直接改写了网游历史也并不为过。但在“暗黑3”里，你能找到类似的震撼么？它甚至很难改变以后“Diablo Like”的走向——现在已经不是2000年那个游戏理念落后的时代了。虽然那些Diablo Like们和这款拥有纯正血统的“暗黑3”比起来战斗力不足5，但这些游戏终究会让人们变得更加挑剔。现在把“暗黑3”与各种Diablo Like进行对比已经是各大游戏网站屡试不爽的博眼球招数了。

“暗黑”的Beta测试开始后，网上总会有各种“无脑黑”出现，标准言论就是“这游戏让人失望，愧对跳票，还不如《泰坦之旅》，还不如《火炬之光》……”。若问他们“暗黑3”有哪点不好，他们又给不出来具体的答案。只会说，反正不如2代，反正不如XXX。要不就是把画面风格与现金拍卖行、全程联网这些老生常谈的话题祭出来。但倘若把《火炬之光2》和《暗黑破坏神Ⅲ》放在一起让他们选择，十有八九会选择后者。原因还是本文前面说的那几点，在这类游戏最为重要的几个元素上，“暗黑3”无可挑剔。无论你是不是还觉得少了些什么，但对于一款续作，对于一款ARPG而言，这真的够了。你觉得不够，多半是觉得对于“暴雪出品”这块牌子还不够，但那也只是曾经的暴雪了。

最后，说了这么多，但我们不能把“你怎么没给我们震撼”作为一款游戏的缺点。暴雪现在是上市公司，实打实的是财务报表，没有承担这个虚无缥缈的义务。这只是一名试图以平常心来看待，却仍不免拔高期望的一名玩家的小小抱怨。可以确定的是，“暗黑3”将会是一款近乎完美的作品。前提是，你有一颗平常心。P



帝国时代Online，想说爱你有点难

■湖北 FAL

《帝国时代》，这是一个许多人耳熟能详的名字，尽管制作这个传奇系列的Ensemble已经消失，但从另一种意义上说，Ensemble还活着——前Ensemble的老将组成的Robot Entertainment一直致力于制作一款网游版的《帝国时代》。而现在，《帝国时代Online》来了（以下简称AOEOL）。

帝国初建

尽管这个安装包只有1GB——比起某些网游庞然大物般的体积，AOEOL算是很厚道了，但——想玩到游戏并不那么容易。按照微软的运营策略——类似于Steam的平台集成化管理方式，安装AOEOL就必须安装Games for Windows Market Place并注册Live账号，而这坑爹的软件在XP下面会出现各种兼容性问题导致无法运行，需要安装补丁，但微软官方网站上只提供了繁体中文补丁，如果要简体补丁，还需要自行百度一遍才能解决此问题……

尽管如此，不少玩家还是克服了各种艰难困苦，进入了AOEOL的世界。现在大部分网游市场都被“大地的忽悠”与另一款素有掉线和虚弱美称的ACT网游占据着，AOEOL的出现无疑让玩家多了一个选择，而“帝国”的老玩家和死忠们更是泪流满面，一个新的时代也许就要开始了。

不得不说Robot的考虑十分周全，为了照顾全球各地的玩


AOE OL的主城界面，风格十分简洁

家，游戏的服务器按语言进行了分类，游戏当中可以选择中文服务器（繁体），这样即避免了和老外鸡同鸭讲的尴尬，也有助于玩家之间的交流。

游戏采用免费运行+文明扩展包的形式赚取利润，文明扩展包类似于国内网游的商城道具，只不过文明扩展包是永久的，一旦购买可以终身享用，购买了文明扩展包的付费玩家可以有不少特权。目前版本中，游戏只开放了希腊和埃及两个文明，每个文明的扩展包售价大约10美元，换算成人民币为60～70元左右。

当然，对于一款游戏来说，最重要的还是它的品质，究其品质，最直观的就属画面了。与之前单机作品的写实不同，AOEOL画面十分卡通，人物动作也异常夸张滑稽，“帝国”的老玩家们也许一时并不能接受这种风格上的转变，不过考虑到AOEOL已经是一款休闲类的网游，而非讲述历史的单机作品，开发商此举也是有一定道理的。

帝国崛起

游戏的界面十分整洁，但某些方面并不够友好，由于微软将这个游戏整合到了XLive平台当中，导致好友系统有一部分独立于游戏之外，游戏当中加好友必须调出Windows Live才能进行操作，比起其他的网游，过程显得有些繁琐。

在上手方面，AOEOL继承了“帝国”一贯的教学关卡以及由浅入深的设计理念，加上AOEOL的玩家们就算不是“帝国”系列的死忠，对RTS也是轻车熟路，即使是新手，也能很快熟悉游戏的操作方式。游戏也十分照顾新手玩家们，游戏全程都有教程和提示供玩家参考。

比起单机版的“帝国”，AOEOL最大的改变是增加了城市界面（类似于模拟人生的经营界面），玩家可以在此建设自己的帝国，在自己的帝国当中可以新建建筑，购买对应的科技，制造材料和消耗品——你可以把它当做一个升级版的“帝国3”主城系统，玩家也可以访问好友的城市，进行交易或者请求好友一同完成任务。从这点上看，AOEOL在吸引玩家、聚集玩家方面也下了一定的功夫。

虽然在画面和风格上有不少改变，但相较于之前的作品，AOEOL在创新性上略显不足，相反更多的是借鉴以往的单机作品，游戏中不难发现“帝国1”和《神话时代》的影子，许多单位直接被卡通化然后移植到了OL作品当中，甚至有些单位的名称都一模一样，科技树虽然有一定的新意，但总体依然没有离开“帝国2”和《地球帝国》的框架，只不过这次玩家自由支配的权力比较大，可以自己选择偏重于哪一方面——熟悉“山口山”的玩家会恍然大悟：这不就是天赋树的改版么……

AOEOL也拥有4个时代，“帝国1”的老玩家们不用想也知道是哪4个，所以就不多提了。随着主城等级的提升，玩家可以解锁进入下一个时代的限制。换句话说，如果你是刚建立的1级主城，就只能在石器时代打打酱油，主城升到一定级别可以解锁工具时代，再升到一定级别可以解锁青铜时代，“帝国3”的老玩家表示非常亲切——以前我们也是这样解锁卡片的！

而在游戏任务界面上，熟悉《命令与征服3——凯恩之怒》全球征服模式的玩家可以表示压力不大了，AOEOL的主城中拥有各路NPC提供任务，在主城可以新建各种建筑，给予部队属性加成，在主城界面中，玩家可以做好宏观的准备，购置或生产


游戏中的第一个任务，相当于单机版的教学任务


任务完成后游戏给出提示


AOEOL的主要升级方式是通过任务获得经验从而升级


宝藏系统借鉴了“帝国3”的设计，打败守护者可以收集宝藏

需要的消耗品和装备。万事具备之后，就可以进入实时RTS界面了。RTS界面就是我们更熟悉的战斗界面，在这个界面中玩家唯一需要完成的事情就是参照任务目标，完成任务、任务中杀敌或者完成任务目标都能获得经验值，经验值可以提升主城的等级，随着主城等级的提升，玩家可以接触到更多的科技、兵种，同时限制也会更少。

随着等级的提升，任务的难度也会逐渐加大，这个时候玩家便可以选择合作完成任务。在初始阶段，或者分别完成任务有难度的时候，玩家可以选择组队完成任务。允许组队的任务都有标志，组队人数最多不能超过两个人（也就是说做任务最多只能两个人合作完成），这对玩家之间的互动也起到了促进作用，不得不说是一个好设计。

虽然任务的趣味性不错，带养成类性质的RTS也是一个很好的点子。但是具体到战术方面，AOEOL的问题却也不少：村民狩猎的时候，动物尸体的肉不会随着时间的推移而腐败变质，这样玩家便可以初期就对动物来一个大屠杀，避免动物迁徙造成补给线过长，这样游戏的玩法更偏向龟缩打法；地图上拾到的牛羊等并不需要等其增殖，拾到后即带300食物，升级到工具时代的所需资源从“帝国1”的500食物降到了200食物和200木材，因此初期的抢牛大战更是双方焦点所在——然而，对“帝国”这类游戏来说，如果说降低升级标准是为了加快游戏节奏，这种做法是不是有点舍本逐末了？此类问题在游戏中还不少，尽管前期由于玩家等级低，科技不发达，问题不明显，但一旦玩家达到了一定等级之后，矛盾便开始突出。

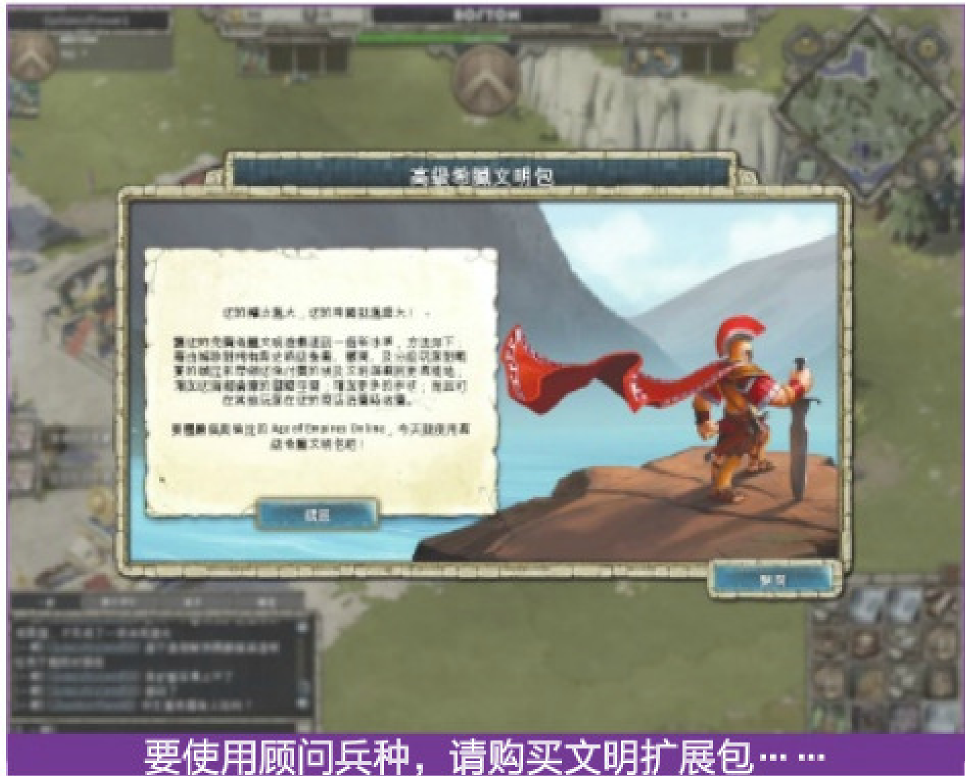
也许是玩家和制作组都厌倦了一成不变的单位和数据，厌倦了公式化的兵种相克和伤害加成计算，这一次，在AOEOL中，制作组加入了装备系统：每一个兵种甚至建筑都有若干装备槽，装备槽可以装备对应的武器或者防具，相应的，这些装备会给兵种带来属性上的提升。例如提升攻击力、最大射程、血量等等，即便是同一文明的同一兵种，由于装备上的差距，在各项数值上也会有不小的变动，尽管这样有利于玩家发挥多样性的玩法，但是，由于装备机制和PvP规则存在一些考虑不周的地方，在平衡性方面，AOEOL做得比较失败。

按照制作者的原意，装备可以通过任务中打败宝藏守卫者获得，收集宝藏宝箱后有几率从宝箱中获得对应的装备或材料。这种开箱子模式成为了装备的唯一来源，尽管玩家也可以通过某些任务或者商店图纸来换取制作自己想要的装备，但获得高级装备的途径也只能依靠开箱子和玩家之间的相互交易。在装备设计上，AOEOL与“山口山”这类美国游戏都是一脉相承的——装备按品质分为不同等级，白色最差，只能丢商店，绿色最为普遍，任何玩家都可以使用，蓝色和紫色装备则是神器，只有购买了文明扩展包的玩家才能使用——这便是游戏的主要运营方式了。装备效果会随着等级的提升而提升，而装备的穿戴等类似于“山口山”当中的装备绑定，一旦将装备运用到某个兵种或者建筑上，就无法将其再脱下来交易了。如此多限制的装备，带来的效果也异常逆天——紫色装备会提供50%以上甚至是70%左右的HP或者伤害加成。换句话说，只要有好的装备和扩展包的顾问兵种，即使是技术不到家的玩家也可以用无脑流兵海淹没对方……好在制作者没有那么傻，付费玩家只能与付费玩家对战，但免费玩家之间的战斗真的那么平衡吗？


科技树界面，玩家可以根据自己的喜好分配点数


游戏的装备界面，每个兵种都有至少3个装备槽，相应的各个槽都能装备不同的物品


顾问兵种和普通兵种相比，完全可以以一敌二


要使用顾问兵种，请购买文明扩展包……

帝国阴霾

对于免费玩家，游戏的限制多多少少就显得有些不人道了。以希腊文明为例，首先，免费玩家必须达到一定等级才能旅行到斯巴达城

市，只有斯巴达城市才能提供搜寻对手PvP的功能——而购买了文明扩展包的付费玩家可以直接在城市里建造竞技场，在主城即可向对手发起挑战。虽然表面上看差别不大，但付费玩家制造的竞技场可以邀请指定的对手切磋技艺，而免费玩家只能依靠游戏的搜索系统随机配对一个对手。搜索系统并没有想象中的那么智能，一个主城才8级的免费玩家去搜索对手，系统往往会给他配对一个主城38级的玩家！前文中也提到，主城等级决定了很多因素，包括能够解锁的科技，能够达到的最高时代，甚至许多后期的强力兵种都与主城等级挂钩——于是8级的玩家最高只能进入工具时代，他只能眼睁睁的看着对手铁器时代的高级铁骑大军踏平他那可怜的小村落……尽管AOEOL的主城系统原型出自“帝国3”，但“帝国3”的主城等级只关系到高级卡片的使用权，即便高级卡片对战局有一定影响，往往也起不到扭转乾坤的作用。AOEOL当中直接将主城等级与时代挂钩，相当于将玩家直接分类成三六九等，低级别玩家对上高级别玩家，胜利的希望极其渺茫。“帝国3”对战中，玩家即使在主城等级以及卡片上落后他人，还可以通过战术上的策略扳回劣势，但AOEOL当中，等级的落后只意味着一件事情，那就是玩家可以提前投子认负退出游戏了。

免费玩家的困难不仅仅是对战方面，日常任务方面，免费玩家也颇感棘手。按照游戏规则，付费玩家可以使用顾问，顾问可以提供十分给力的科技研发（例如增加50%资源收集速度的研发选项）或属性全能的特殊兵种（例如希腊的近身护卫军），科技研发有利于自身快速发展，而特殊兵种往往是集拆迁、反步兵、反骑兵、反弓兵于一身的四项全能王，付费玩家凭借这些优势可以极大缩短任务时间。相比之下，免费玩家就十分悲催了——投石机和弩炮必须要到高等级才能解锁，免费玩家前期只有初级兵种可以使用，而初级兵的攻城伤害实在是低得可怜，因此免费玩家前期的攻城力量极为薄弱，对手的两根箭塔即是他们的噩梦，而一个堡垒或者城镇中心便俨然成了不败的传说。要对付这种情况，只有两种路可走，一是以其人之道还治其人之身，用Tower Rush对付Tower Defend，另一种就是用无穷无尽的人海去填平对手——无论是哪一种方法，都是无奈之举。“帝国”中的人海战术极其依靠资源，要想不停地补充兵力，只能依赖后方强大的经济力量，初期发展经济也会耗掉不少玩家时间。如果说付费玩家可以用快餐式打法结束战斗，那免费玩家依旧继承了单机版的缓慢节奏，一个任务花费的时间少则半小时，多则一个钟头，甚至有玩家创下了一个任务两小时的无敌纪录。免费玩家尴尬到了这个地步，也不知道是喜还是悲……

从好的一面来看，AOEOL也不是一无是处，尽管处处收费的限制让许多玩家无法体验到完整的游戏，但不得不说游戏的总体设计的确有不少可圈可点之处。目前推出的克里特岛防御包可以让玩家体验一把“帝国”版的塔防游戏，玩家需要借助各种防御塔抵抗一波波进攻的敌人，保卫自己的城市不被摧毁，如果玩家厌倦了任务中一成不变的“发展→消灭敌人→搜宝箱→胜利”模式，克里特岛防御包可以让玩家们眼前一亮。

总体来说，AOEOL为策略类RTS网游提供了一个不错的方向，这款游戏很有可能像当年的“帝国1”一样，在RTS网游上树立一个新的路标，开启一种新的运营方式。制作组目前计划加入新的文明，这也足以体现他们的诚意。然而，对于那些试图在游戏中找回当年感受的玩家们来说，也许，他们更适合找一个第三方对战平台，呼朋唤友，在那熟悉的《Noddinagushpa》（《帝国时代》主题曲）和《Revolootin》（主题曲变奏）中继续自己的《帝国时代OL》之旅。P


紫色的史诗防具，必须购买扩展包才能使用，此防具加兵种100%护甲，真是瞎了我的氪金狗眼啊


按照淘宝上的Xbox Live点售价，单买希腊或者埃及文明包需要100元人民币，季度包则需要将近500元……


游戏中的兵种造型大多取材于神话时代，比如希腊的三列桨战船

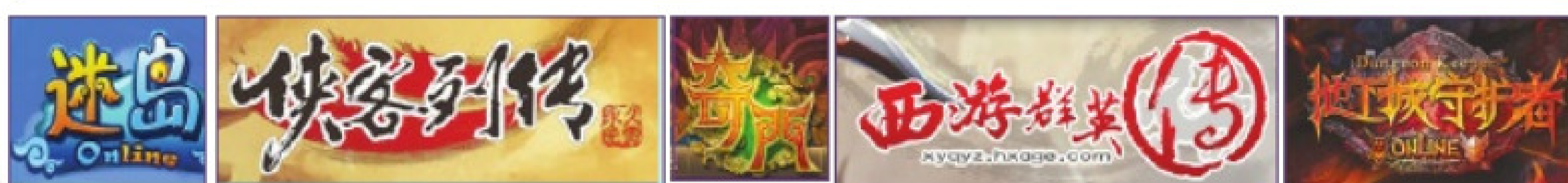

对于免费玩家而言，Tower Rush是最有效的进攻手段，没有之一



比起之前的单机作品，AOEOL的规则略显单调，并没有太多让人眼前一亮的玩法

大众软件 游戏测试平台

本期评测游戏



迷岛（http://md.fgame.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	网游数码
运营公司	宇正科技
版本号	0.8.1.1
游戏体验	索然无味





2D奇幻类回合制网游，游戏试图在画面上表现出Q版风格，但从实际效果看，除了人物大头像和宠物以外，并没让人感觉“可爱”。背景画面还不错，但人物形象就很一般了，比较简陋，部分职业的比例似乎还有些问题，而且衣服配色十分古怪，纸娃娃系统也较为一般，很多装备戴上后并不能体现出效果。画面分辨率有1024×768和800×600可选，聊天界面外挂，由于人物大小比较合适，各种功能区和快捷键放置也比较合理，所以感觉界面不算很拥挤。背景音乐比较轻快，听着还算舒适，但音效就稍微简单了些。战斗采用踩地雷式，战斗场景较为简陋，法术和攻击效果也并不是太好。总体而言，游戏的系统和功能，除了一个社区功能还有点意思以外（但由于封测关系大部分功能都未开放），并没有什么特别之处，但也没有大错误，游戏表现中规中矩，如果在几年前还能吸引点人气，但现在来说实在是太平凡了。

侠客列传（http://www.t2xk.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	上海锦游
运营公司	天游软件
版本号	0.8.8.38941
游戏体验	索然无味





3D仙侠类网游，背景画面比较简陋，缺少精细的感觉，人物形象也比较粗糙，特别是某些点选NPC后出现的头像，比例严重失调。画面整体而言还停留在几年前的水准上。背景音乐还可以，但是音效表现就比较差了，而且大部分音效都没有。角色的移动和战斗动作还算比较协调，战斗效果一般，也许等级高了会好一些——但仅从低级的基本效果来看亦不容乐观。比较怪的是游戏抗锯齿设定，有时有效有时无效，有时0×反而比8×精细，估计是Bug吧。游戏任务花样比较多，收集、修理、触发、搬运等各类型都有，比那些单纯找NPC、跑路、杀怪来说要强不少，实在很难得。野外怪物数量感觉不多，很难相信这样的怪物密度也能支持自动挂机打怪功能。此外，游戏中的装备都需要鉴定才会出隐藏属性，当然鉴定道具是要从商城购买的……游戏并没有什么创新的功能和系统。

奇门（http://qm.gameyj.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	亿佳网络
运营公司	亿佳网络
版本号	0.6.0.41
游戏体验	索然无味





2D仙侠类网游，画面采用Q版风格，只是Q的还不够多。背景画面非常不错，充满古色古香的中国古典风味，人物形象特别是玩家的角色形象就稍微差了一些，和整体画面风格比较稍稍有点不协调。玩家角色的纸娃娃系统表现不明显。背景音乐不错，只是循环时的间隔长了些，除了背景和战斗音效，其他的音效几乎没有。角色的移动和战斗动作和谐，但是战斗效果表现非常差，基本没有任何特效，不仅如此，游戏整体来说，阴影、虚化、粒子等特效全都没有，不过倒也显得干净……此外，无论玩家点击NPC还是怪物，都不能显示头像，不知道是不是Bug。任务方面，除了跑路、打怪、收集以外罕见其他，没什么特色，而且每次接任务都会弹出任务界面，需手动关掉，不胜其烦。游戏并没什么创新的功能和系统。

西游群英传（http://mz.klsiol.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	公测
制作公司	幻想时代
运营公司	幻想时代
版本号	0.003.319
游戏体验	普普通通





3D仙侠类网游，画面还是比较不错的，人物形象也算可以，比例协调，层次分明，只是游戏在光影效果表现上差的很远，导致角色的移动略有漂浮感，而怪物的漂浮感更加严重。背景音乐轻快，音效做得比较到位，大部分音效都有，也没有严重的爆音感觉——在二线网游中已经算是比较难得的了。角色的战斗动作比较生硬，但战斗效果还算华丽，比较怪的是可以远程拾取掉落物品，不知是否算是Bug。此外，制作组还特意为角色增加了轻功以及腾云驾雾技能的飞身效果，猛然之间颇有些惊艳的感觉。任务来说虽然从类型上说仍然比较老套，但是已经有单NPC给予多个任务的设计了。整体上来说，游戏很多设置明显模仿借鉴的“魔兽”“剑网3”，甚至点击可互动的物品时鼠标指针都会变成齿轮状，除了飞身设计，真正属于自己的独特功能和系统基本没有，不能不说是遗憾。



游戏类型	角色扮演+即时战略
目前状态	封测
制作公司	网龙公司 & Electronic Arts Inc.
运营公司	网龙公司
版本号	1081
游戏体验	比较不错

地下城守护者OL（http://xydzp.dk.91.com/）

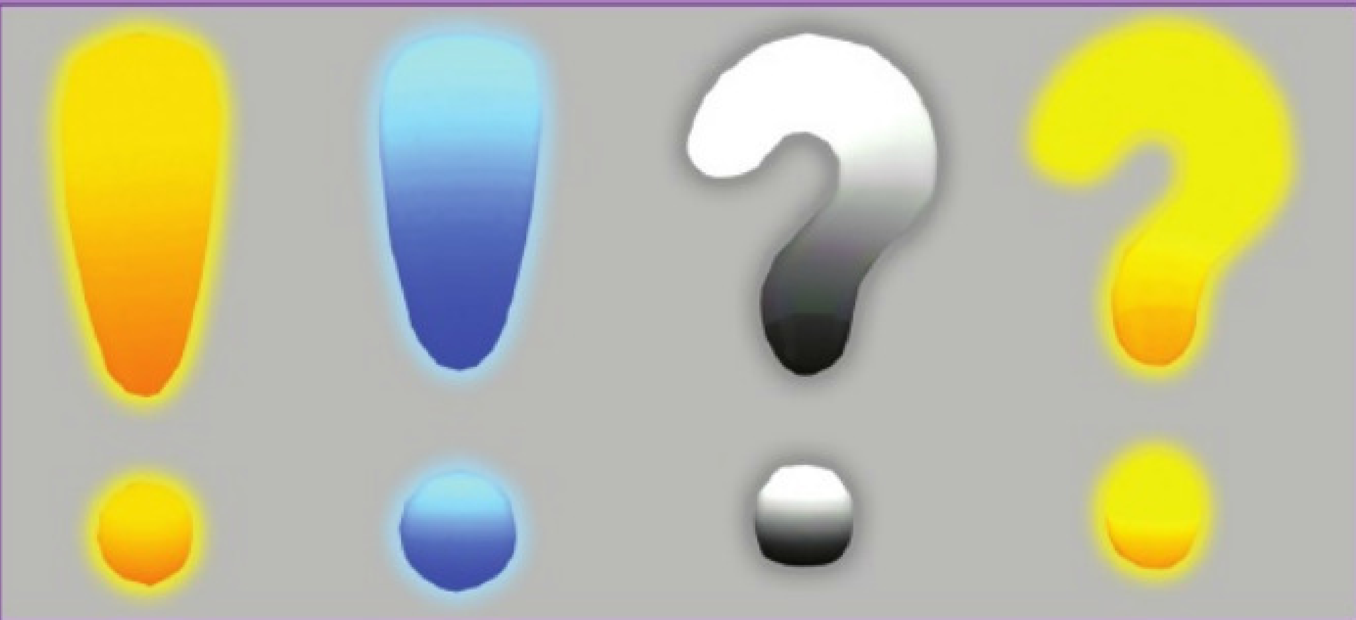


3D奇幻类网游，根据同名单机游戏改编，基本秉承了单机游戏的黑色幽默，以及怎么坏怎么玩的特点。游戏画面比较优秀，角色形象采取欧美人设，看起来也很不错，部分怪物和台词充满喜感，背景音乐较低沉，有时基本没有，但音效非常出色。角色的移动、战斗流畅，战斗效果华丽。另外，游戏分为地上RPG部分以及地下RTS部分，地上RPG部分可以控制角色完成任务、打怪升级，地下RTS部分则是经营、养成玩家自己的地下城，两者关系处理的非常协调。游戏在RPG部分的任务方面有不少亮点，增加了很多趣味任务类型，但除了任务以外地上RPG部分并无其他新颖之处，表现中规中矩。而在RTS经营方面，探索、扩张、收集、防御、战略等等，会给很多没有玩过单机作品的玩家带来不少惊喜——虽说从本质而言就是经营玩家自己的房屋副本。总体上说，游戏趣味性较多，创新之处亦有，但还达不到翻天覆地的程度。

月评：一根筋的任务系统

在韩式网游一统中国市场的时代里，几乎是没有任务这个概念的，即便有，最多也就是在转职或者什么特殊事件、合成特殊装备的时候才有几个零碎的任务，随着《魔兽世界》在国内确立了MMORPG的标准后，现在国产网游，无论什么类型，RPG也好，竞技类也罢，哪怕是页游的棋牌类，里边要是没有任务，那简直是个不可思议的事情，新手任务、职业任务、主线任务、支线任务、跑环任务、每日任务、门派任务、公会任务、竞技任务，挂着各种词头的任务如雨后春笋般被开发出来，从打怪、采集、送信、跑路，到修理、制作、打劫、塔防、动作等等，各种新奇有趣的任务类型也被开发出来。但悲哀的是，它们都是一根筋式任务。

ANPC给个任务到BNPC，交任务的同时接任务再到CNPC，然后D、E、F……每个NPC千篇一律，都是接一个任务的同时发布一个任务到下一个NPC，这在国产二线、三线网游中极为常见，玩家一进入游戏就开始新手任务，从点第一个NPC开始，寻路，第二个NPC，打怪或者自动寻路到第三个NPC，然后依次往后，没有分支任务，没有多余任务，只有一根筋式的自动寻路、寻路再寻路。这种纯粹为了任务而任务的设计实在让人提不起任何兴致。这期玩到的《西游群英传》，居然有几个NPC能“一次”且“同时”给予两三个任务，着实让我泪流满面啊……


接任务、做任务、完成任务、交任务，接任务、做任务、完成任务、交任务……

THE LEGEND OF HEROES

零の軌跡 ゼロノキセキ

详尽剧情攻略

精品 总评	8.5
制作	Falcom
发行	北京欢乐百世科技有限公司
类型	角色扮演
语种	中文
游戏性 Gameplay	8.2
上手精通 Difficulty	8.8
画　面 Graphics	7.5
音　效 Sound	9.0
创　新 Creativity	7.0
剧　情 Story	9.0

■江苏 王念忠

作者导言

《英雄传说——零之轨迹》在剧情方面可谓“一坑未填，又挖一坑”，预想中的“幻焰计划”并没有在本作中显露端倪，反而又新增了诸多谜团。其实整个游戏都可以看作是《碧之轨迹》的序章，就如“空轨”系列，FC只是铺垫，直到SC中浮空都市出现才把整个故事推向最高潮。因此“零轨”的剧情稍微平淡一些也是情有可原的，相信在“碧轨”中玩家一定能体验到更强烈的震撼。本游戏中的感情线可以在大小姐、小萝莉和热血男中自主选择，除了大小姐艾莉这个官配外，还额外满足了现代玩家中萝莉控和基佬的口味。不过，笔者个人认为本作的感情戏相比“空轨FC”中“星空下深情一吻，趁机灌下迷药决然离开”还是要逊色不少。

本“剧情攻略”以突出故事性为原则，即使玩家不玩这款游戏，依然能够读懂并全面了解游戏剧情（“全DP流程攻略”将在本刊11月下刊登）。另外，本文中所有人物、地点、物品等译名均以北京欢乐百世科技有限公司翻译的简体中文版为标准。



序章 特别任务支援科

第一日 重返故乡

衣着各异的4名青年，在古代遗迹中匆匆前行。不久，四人来到一个巨大的竖坑前，竖坑深不可测，冒着猩红的血光，阴森可怖。

罗伊德揉了揉眼睛，原来是场梦。环顾四周，发现自己置身车厢里，这才想起自己刚从警察学校毕业，乘列车返回故乡——克洛斯贝尔自治州，他将在市区的警察局任职。对面座位上是对老夫妻，老头猜测罗伊德一定是做了被美女穷追

猛打的春梦了，罗伊德暴汗，腹诽这老头是典型的为老不尊啊！调侃中，列车抵达了克洛斯贝尔车站。克洛斯贝尔自治州位于帝国和共和国之间，近年来经济发展极为迅速，市区高楼林立，充满浓郁的现代都市风情。

仅仅出国三年，家乡的面貌已是翻天覆地。还好，警局并没挪地方。罗伊德轻车熟路地找到了位于行政区的警察局，展开一纸任命书，上明确写着自己隶属于“特别任务支援科”，然而接待处的芙兰小姐却说她从来都没听说过这个部门，两人都一头雾水。此时，一位中年大叔从警局内部走出来，向芙兰解释道，支援科是他新近设立的部门。科长名叫赛尔盖，眼神颓废，胡子拉碴，完全就是不良大叔的标准形象。随后，罗伊德被科长带到了警局会议室，在那里见到了支援科的其他三位同事，一位是热爱赌博和美女写真的红发青年，比罗伊德大3岁，名叫兰迪；一位是来自本地、身材曼妙的同龄女孩儿，名叫艾莉；一位是来自列曼自治州的猫耳（其实是传感器啦）小萝莉，名叫缇欧。慢着！难道这看似不谙世事的小萝莉也是警察？尽管随后萝莉解释自己是来自爱普斯泰恩财团的魔导杖测试人员，罗伊德心头还是冒出一丝不安……



晚上，被救的两个小孩亲自登门道谢



在警局会议室与其他三名同事见面

随后，科长把四人带到位于站前街道的地下空间A区域入口处，让四人清理盘踞在里面的魔兽，算作是实战测试。由于四人中只有罗伊德拥有正式的搜查官资格，赛尔盖科长就地任命他为临时队长。在清理魔兽的半途中，意外救下一名前来“探险”的小男孩亨利，从他口中得知还有一个小伙伴隆走失在地下空间的深处。果不其然，在空间最深处，小男孩隆被怪兽团团包围，千钧一发之际，四人奋不顾身击退魔兽，救下男孩。就当众人长舒一口气时，一只巨大的Boss级魔兽突然出现，此时四人已精疲力竭，无法再战。罗伊德欲牺牲自己掩护众人撤退，危急关头，素有“风之剑圣”之称的A级游击士亚里欧斯潇洒现身，从高处疾驰而下，借着俯冲的力道一刀斩死魔兽。

时代周刊的一名女性记者闻风赶到现场，对此事大肆渲染，声称“警察实力不足，再一次被游击士抢走功劳”，令支援科的四人颇为无奈。之后，副局长把四人叫到办公室狠批了一顿，指责他们不务正业，多管闲事。其实，整个警局上上下下都反对设立特别任务支援科，副局长更是挑开天窗说亮话，劝四人尽快主动辞职，转到其他部门，留给他们一夜考虑时间。灰头土脸的四人接到科长来电，说特殊任务支援科并不设在警局总部，而是单独设立在中央广场旁边。

天色渐暗，四人徒步穿过中央广场，来到支援科部门大楼前。部门楼斑驳陈旧，与周围繁华的都市夜景比起来显得格格不入。科长办公室里，赛尔盖不紧不慢地说，支援科的理念是亲近民众，处理市民提出的各种琐碎委托，说白了就是在抄袭游击士协会。再说难听点，就是要抢游击士的风头和人气，改善警察的风评。也正因如此，许多警察同行对支援科嗤之以鼻，戏称支援科是“假游击士”。至于是去是留，决定权在自己。

当夜，罗伊德辗转反侧。回想过去，因为怙恃早亡，他从小便与哥哥盖伊相依为命。盖伊曾隶属于包办国际大案要案的搜查一科，但他在三年前一次任务中不幸牺牲。罗伊德立志追随大哥遗志，在警察学校发奋学习，才能在18岁这个年龄就早早拿到搜查官的资格证，而如今的处境却令他倍感失望。罗伊德决定先询问另外三名同事的态度，没想到三人都已决定要留下来。出门透透气，正巧遇到白天救出来的两个男孩，他们几经周折才找到支援科的地址，专程前来道谢。此时已是半夜，感动之余，罗伊德叮嘱两人尽快回家。经过此事，罗伊德似乎看到了支援科存在的意义，便下定决心留在支援科。

第二日 扫墓

罗伊德来到大哥盖伊坟前扫墓，再次回忆起往事。哥哥殉职后，大哥的未婚妻塞茜尔像亲姐姐一样悉心照顾着他。塞茜尔目前在医院里当护士，罗伊德决定改天有空去医院看望她。



为因公殉职的哥哥盖伊扫墓

第三日 争斗的仲裁

正式上任的第一天。缇欧深藏不漏，她年龄虽小，却是导力网络技术的行家里手。她独自完成了支援科导力终端机的网络连接，以后接受支援请求或报告任务只要在终端机上操作即可。操作终端机后得知地下空间A区域再次出现巨型魔兽，经过充足的准备，四人协力击杀通缉魔兽，算是一雪前耻。刚回到地面，接到科长来电，两个不良青年团伙“圣书会”和“剑蛇帮”正在对峙，让四人前去处理。

立即赶到旧城区，情势果然十分危急，红衣、蓝衣两拨青年分立两侧，剑拔弩张一触即发。为了避免大规模械斗，罗伊德出示警察手册企图阻止，不料不良青年根本不相信警察会管这种事情，对支援科的四人讥讽不止。四人把这群不知天高地厚的小混混“稍微”教训了一顿后，两个不良团伙的头领现身，红衣青年的头领叫瓦鲁多，身形魁梧，面容凶狠，而蓝衣青年的头领吉瓦则有些中性美，五官精细，鬓发齐肩，看起来理性冷静。两人都把擅自行动的手下呵斥了一顿，却放出狠话，虽暂时偃旗息鼓，但将来一定要进行毁灭性的厮杀，随后带领弟兄们扬长而去。



不良团伙“圣书会”与“剑蛇帮”集结在旧城区企图滋事

在对峙过程中，双方青年都指责对方使用下贱的手段暗算本帮派的成员，这让罗伊德颇为在意。罗伊德决定亲自拜访双方头领，问个究竟。圣书会的吉瓦说，五天前的夜里，自己手下的小弟在旧城区偏僻小巷里被剑蛇帮的人偷袭，进了医院。虽然未看清偷袭的人的面貌，但伤口系剑蛇帮标志性武器“钉棍”所致，因此确凿无疑是剑蛇帮所为。剑蛇帮那边，与尚武的瓦鲁多单挑一场，心满意足后，他告诉罗伊德，五天前的夜里自己手下也遭遇暗算，同样也没看清偷袭者面孔，但通过伤口判断一定是圣书会所为。双方遭暗算的时间高度一致，罗伊德感觉其中必有蹊跷。



罗伊德伪装成不良团伙成员，成功引蛇出洞

时代周刊的女记者格蕾丝突然来电，以交换情报为由邀请四人在龙老饭店吃饭。四人按时赴约，格蕾丝透露，吉瓦和瓦鲁多表面上敌对，私底下却是惺惺相惜，绝不可能相互暗算。她还透露，黑手党“鲁巴彻”的成员最近经常穿便装在旧城区游弋，这起事件极有可能是黑手党在暗中作梗。之后四人又前往西街的律师事务所，从大胡子律师伊安那里了解到更多关于黑手党的情报，得知鲁巴彻拥有帝国派议员暗中撑腰，又得知近年来从东方来了另一大黑手党“黑月”，在克洛斯贝尔扎根迅速，如今实力已与鲁巴彻不相伯仲。两大黑手党暗斗频繁，竞争激烈。综合各路情报，罗伊德推测，鲁巴彻极有可能在背后故意激化两个团伙之间的矛盾，意图趁机吸纳人力来对抗黑月。罗伊德更是大胆猜测，鲁巴彻一定会在近日再次冒充不良团伙成员展开偷袭行动。罗伊德立即约出两位首领，告知自己的推测。两人幡然醒悟，对罗伊德的推测深表赞同。

三天之后的深夜，罗伊德故意装扮成圣书会成员模样，走在阴暗的小巷里，果然遭到黑手党背后袭击，早有防备的罗伊德打了个漂亮的反击战。四名西装革履的黑手党成员慌忙逃窜，被事先埋伏在附近的团体成员截断后路。可惜的是，迫于黑手党的背景压力，众人只能暂时放走他们。

这起事件让四人意识到，克洛斯贝尔虽然表面繁荣，实际上却是各种阴暗罪恶滋生的暖床。经济发达的背后，政治根基却极其脆弱，议员大多是趋炎附势的帝国派和共和派，他们与黑手党勾结，进行权钱交易。虽然搜查一科也想把这些阴暗的东西揭露出来，但迫于上级压力一直有心无力。而支援科则相对独立，不受上级严格管制，又能处理游击士所无法触及的政治犯罪——这，或许是支援科成立的真正意义吧！





第一章 神狼们的午后

第一日 魔兽侵害事件的调查

这天，一对恋人模样的青年来到游击士协会·克洛斯贝尔支部报到。男青年名叫约修亚，黑瞳乌发，看起来敏锐干练；少女名叫艾丝蒂尔，扎着褐色的双马尾，阳光开朗，活力无限。正所谓自古英雄出少年，两人都仅仅18岁，却拥有着精英级的恐怖实力……

同一时间，警备队的副司令索妮亚在警局约见支援科的四名成员。别看索妮亚外表柔弱美丽，实际上却是整个克洛斯贝尔警备队的二把手，若仅论部队指挥能力，在整个自治州更是无人能出其右。索妮亚说，最近在自治州的市区外接连发生魔兽袭击事件，警备队的调查迟迟没有突破性进展，就想委托支援科从另一个角度来调查这起连续袭击事件。索妮亚副司令把警备队现有的调查报告转交给罗伊德后，便匆匆离开了。



艾丝蒂尔与约修亚来到支部报道

从调查书中四人得知魔兽侵害事件发生在自治州市区外的三个地点，根据受害人报告，他们均被“狼形魔兽”袭击，但警备队至今尚未发现这群“狼”的任何踪影，罗伊德决定先去最初遭到侵害的阿尔摩利卡村进行调查。

阿尔摩利卡村位于市区的东北方向，大概一个半小时的脚程。四人本想乘坐导力巴士，却恰巧错过了班次，下一班车要等整整两个小时，四人索性改为徒步前进。这下可累坏了两位娇弱的姑娘，抵达村子的时候，两人都已累得有些虚脱，所幸并无大碍。从村长口中得知，三星期前的晚上村子遭到狼形魔兽袭击，虽无人员伤亡，但家畜和庄家遭到糟践，损失在10万米拉左右。村长还向四人讲述起“神狼”的传说，他认为可能是神狼降世，来警告科技过度发展的人类。完成调查记录，四人准备回去的时候，遇到一名好心的贸易商人，他名叫哈罗德，满头紫发引人注目，他用私家轿车把四人载回市中心。



两位游击士化解了巴士被魔兽包围的危机

天色尚早，四人决定去圣乌尔斯拉医科大学实地勘察一番，那里是第二个报告受袭的地方。罗伊德的姐姐塞茜尔也在那里工作，此行正好可以顺便看望她。四人奔波劳顿一上午，不想再次长途跋涉，但事与愿违，巴士竟然无故晚点。无奈，再次徒步前进，半路上发现巴士遭遇魔兽围攻，四人合力勉强击退魔兽，不料又冒出更多魔兽，杀之不尽。紧要关头，游击士约修亚和艾丝蒂尔赶到，施展华丽的合击战技，将大群魔兽瞬间秒杀，配合之默契让人叹为观止。虽然大家心里都明白支援科与游击士是竞争关系，但两位游击士依然待人友善，让四人心生敬意。谢过两位游击士，四人继续赶往医科大学。



天使面孔魔鬼身材的腐女护士姐姐——塞茜尔

在医科大学很快找到了姐姐，激动的塞茜尔上前就是一个熊抱。虽然姐姐是个绝色美人，身材火辣，粉红色的护士服处处透露着诱惑的气息，但这姐姐也太“腐”了点，不停的八卦罗伊德与其他三名同事的关系，声称“就算和兰迪搞基也能接受”，让罗伊德冷汗直流。在姐姐的协助下，四人很快完成了现场勘察，并得知在一周前的夜晚，某实习医生在病房楼的露台上吹晚风时，被数头纯黑色的狼形魔兽从背后扑倒，伤者目前仍在住院治疗。调查完事故现场后，四人在304病房遇到一名双目失明的小萝莉，她名叫滴，是风之剑圣亚里欧斯的女儿。她说，事故发生当晚，曾经听到类似笛子的短促声响。罗伊德对这句话颇为在意，着重记录下来。与姐姐告别之后，四人乘导力巴士返回市区。

第二日 神狼蔡特

一大早，索妮亚副司令亲自登门拜访支援科，身后还跟着一位可爱的女警备队员，名叫诺艾尔，她与警局的接待小姐芙兰是对姐妹花，驾驶技术十分了得，军衔为上士。副司令说，三天前矿山镇遭到袭击，为防止再次袭击，警备队打算在当地驻扎一个星期，但昨天正司令突然匆忙下令全队撤离，令她颇为费解。四人把昨日的调查结果做了简要汇报，索妮亚连连称赞，并期望支援科能代替警备队继续调查此事。



小滴曾在事发当晚听到笛子声

矿山镇位于市区以北，是七曜石的盛产地，支撑着整个自治州的发展。在巴士站，感觉灵敏的小缇欧隐约听到一声悠远的狼嚎，随即调高传感器功率，头上的“猫耳”闪闪发光。缇欧说，声音的源头在山道的半途。无奈，四人再次放弃乘车，徒步寻找声源。山道中途，四人来到一家名叫“罗赞贝尔克”的偏僻工房前，据艾莉说，这是一家非常著名的人偶工房，生产出来的人偶栩栩如生，几可乱真。在门口，四人遇到一名紫发的小萝莉，身着连衣裙，头上扎着黑色的蝴蝶结，煞是可爱。小女孩名叫玲，她说爷爷（工房主人）今天不在，最后还彬彬有礼地祝愿支援科的各位工作顺利。这个细节让罗伊德无比震惊，因为他们从来都没有透露过自己的身份……

离开工房，穿过一段隧道，四人果然发现一头巨狼，鬃毛雪白，龇牙咧嘴，双眼猩红。罗、艾、兰三人持械欲战，却被小缇欧制止，她说白狼并无恶意。随后，缇欧与白狼深入交流，理解了白狼的大致意图。白狼称“最后的碎片就在这前方”，随即身形迅捷地跑了。罗伊德并未追赶，因为据伤者报告，袭击医院的狼形魔兽是纯黑色的，而这头狼倒是与传说中的白色神狼颇为相像，此狼定非彼狼。来到矿山镇玛因兹，在镇长家门口，四人意外地瞥见黑手党鲁巴彻的人员从镇长家走出。与镇长交谈，得知鲁巴彻居然主动提出要给小镇当保镖，条件是让鲁巴彻享有七曜石的独家开采权，镇长尚未同意此事。

当夜，四人在矿山镇的旅馆下榻。根据小滴曾听到笛声的证词，再根据今日鲁巴彻来访，罗伊德大胆推测，狼形魔兽极有可能是鲁巴彻驯养的大型军犬！这样一来，笛声就可看成操纵军犬的讯号。此外，在几次袭击事件中，受害者都没有受到致命伤害，这进一步印证袭击事件系人为操控。至于鲁巴彻的目的，独享矿石资源其实是次要的，其主要目的是在实战中测试军犬，提升战斗力来对抗“黑月”。警备队的突然撤退，也极有可能是鲁巴彻的后盾——帝国派议员从背后施加压力，懦弱无能的警备队司令只得妥协。至此，所有线索终于串成一线。

深夜，四人潜伏在旅馆房顶，监视着整个小镇的风吹草动。不久，两名夜饮的矿工走出旅馆准备回家。就在这时，附近突然传出低沉的咆哮，转瞬间，从周围蹿出三只军犬，将两人团团围住。“闭上你们的眼睛！”兰迪大吼一声，向空地投掷一枚闪光弹，被闪瞎了狗眼的三只军犬慌忙逃窜。四人紧追不舍，果然遇到鲁巴彻的人员。四人将黑手党和军犬打了个措手不及。不料，这群军犬像打了鸡血一般，吃些回复药便可再战，毫无疲惫之意。战局逐渐逆转，四人眼看就要被狗群淹没，“嗷呜！”山道一侧的丘陵上突然传来一声悠远的狼嚎，抬首望去，果然是白天遇到的白狼，在月光下熠熠生辉，雄姿飒爽。此时，最让人意想不到的事情发生了，黑手党训练的军犬竟然如同臣子遇见君王一般，谦卑地跪在地上，夹着尾巴蜷缩成一团。随后，丧失了战斗力的黑手党只得乖乖束手就擒。同一时间，山道另一侧的丘陵上，风之剑圣亚里欧斯以及神秘的小萝莉玲，静静地目睹着这一切的发生……

次日清晨，索妮亚副司令赶到矿山镇，用轻型战术车辆将几名黑手党嫌犯押解回城。索妮亚略微有些无奈地对支援科的四人说，由于有议员撑腰，这几名嫌犯极有可能被保释。四人也算释然，毕竟扳倒黑手党并不是一朝一夕的事情。搭乘索妮亚副司令的顺风车，众人很快回到了支援科，却发现白狼不知道什么时候来到了支援科，赖在这里不走了！缇欧把白狼的话翻译了一下：“我叫蔡特，感谢各位替我洗刷了冤屈！”于是，四人索性把蔡特当做支援科的专用警犬饲养起来……



在人偶工房前遇到神秘萝莉小玲



兰迪投掷闪光弹闪瞎狗眼



第二章 金之太阳、银之月

第一日 恐吓信的调查

欢乐街的彩虹剧团里，一位紫发女孩身着性感的舞服，练习着优雅的舞步。一曲跳罢，一位金发美女一边鼓掌一边从侧幕走了过来。金发美女名叫伊莉娅，是彩虹剧团的超级大巨星，拥有"炎之舞姬"美称，舞技超群。这位紫发女孩名叫莉夏，是伊莉娅从观众中偶然发掘的舞蹈天才，虽未公开表演过，但潜力无限。一周前，伊莉娅收到一封"恐吓信"，莉夏一直很替她担忧，这回再次当面提醒她，而伊莉娅反倒丝毫不以为意，还嬉笑着调戏莉夏，伸出邪恶的双手揉捏莉夏硕大的胸部，美其名曰"指导演技"……

目光回到支援科这边。几日前，神狼蔡特在一起车祸事件中救出了小孩，因此大受周围民众好评，市民对于支援科的印象也大为改观。下个月，由于自治州成立庆典与彩虹剧团舞蹈剧《金之太阳、银之月》的公演碰到了一起，支援科最近的日常杂务陡然增多。这天，支援科接到特鲁塔村长的紧急支援请求，阿尔摩利卡村的私有领地遭到魔兽侵袭。还好，这次并非阴谋事件，四人很快将魔兽清理干净。任务完成返回市区时，接到芙兰的电话，说支援科来了客人。回支援科一看，原来是紫发女孩莉夏，此行前来是想委托四人调查恐吓信的事情。恐吓信目前还保存在伊莉娅手中，四人便跟随莉夏来到了彩虹剧团。



刻苦练舞的紫发女孩莉夏

世界真的很小，没想到伊莉娅与姐姐塞茜尔从小就是挚友，伊莉娅也常常听塞茜尔提到她可爱的弟弟。"热情奔放"的伊莉娅一见到罗伊德，也不顾忌自己身上只穿着一件性感舞服，上前就是一个熊抱！兰迪各种羡慕嫉妒恨，两位女孩儿更是有些吃醋。进入正题，伊莉娅递过恐吓信，信中写道："立即中止新剧公演，否则炎之舞姬将会迎来悲剧！"署名为"银"。罗伊德询问伊莉娅最近是否与人结仇，伊莉娅说，鲁巴彻的会长马尔克尼——肥头圆脑的光头大叔曾无礼骚扰过她，她直接回敬一耳光……

告别两位舞女MM，罗伊德提议亲自拜访一趟鲁巴彻。由于鲁巴彻表面上还是正规商会，因此相信他们光天化日之下还不敢造次。拐入后街的偏僻小巷，四人来到鲁巴彻的据点门前，不出所料地吃了闭门羹。刚欲离开，门内传来豪气的声音，随即走出一名壮硕如熊的巨汉。巨汉名叫加尔西亚，是鲁巴彻的二当家。他说，大当家马尔克尼并没有把吃耳光的事放在心上，更不会去写恐吓信。但是，当他看到恐吓信的署名"银"的时候，神色明显有变，随即匆忙下了逐客令。看来，"银"这个人一定大有来头。随后，四人前往西街律师事务所打听情况。伊安律师说，他在共和国出差时，曾听过"银"的传说。"银"是一名顶级刺客，戴着面具身着黑衣，被视为幽灵般的存在。罗伊德很快联想到同样来自共和国的"黑月"，并推测黑月极有可能雇佣"银"对抗鲁巴彻，这也就能解释加尔西亚看到署名时的异常表现。

罗伊德决定造访位于港湾区的"黑月贸易公司"，亲自探一探深浅。分公司的总经理名叫曹，一看就是个精明人。他态度友好地接待了四人，语气坚定地说，"银"的确是真实存在的人物。罗伊德并没有再询问些什么，因为"是否雇佣了'银'"这种白痴的问题是问不出结果的。离开黑月时，四人遇到搜查一科的达德利检察官。他将擅自闯入黑月的四人呵斥了一顿，并要求四人把已知情报全部告诉自己，否则将状告支援科妨碍一科办案。四人大为恼火，但也只得照做。

四人决定返回剧团，向伊莉娅告知"银"的身份。在剧团门口，偶遇老市长亨利·麦克道尔，艾莉张口就喊"外公"，其他三人这才知道艾莉原来是市长的外孙女。老市长旁边还跟着一位男性秘书，名叫阿奈斯特，曾是艾莉的家庭教师。

告别市长，进入剧团与伊莉娅见面，即使知道"银"的存在，她依然不打算放弃公演。从剧团出来已是黄昏，四人返回支援科，发现秘书阿奈斯特等在门口，他劝艾莉辞去警察工作，回去协助市长从政，但被艾莉婉言拒绝了。阿奈斯特向三人透露，艾莉从小的志愿就是成为一名政治家。当夜，犹豫不决的艾莉在



罗爷总是处处留情却又毫不知情，让众多女孩捶胸顿足恼火不已



房顶吹风，她向罗伊德倾诉，对于在两国间夹缝求生、虚假繁荣的克洛斯贝尔，她几乎丧失了全部信心。她的父亲来自共和国，来到自治州从政，因政治提议被两派排斥，郁郁不得志，便抛弃妻女返回了共和国。从那时起，她便立志成为政治家。罗伊德好言劝留，却无意中说了一些肉麻的话（比如“有你在我会觉得很开心”），惹得艾莉面红耳赤。不过，这番话却坚定了艾莉留下来的信念，她宽慰自己说，支援科或许是揭露自治州阴暗面的独特视角……

第二日 神秘东方刺客

吃早饭时，罗伊德与艾莉神情暧昧，“恍然大悟”的小缇欧和兰迪纷纷贺喜，罗伊德慌忙辟谣，却引来艾莉白眼……总之，支援科又恢复了往日的团结。饭后，小缇欧收到一封电子邮件，信中写道：“此乃‘银’之委托。越过试炼，至吾所在。如是，将授予汝等使命。”通过反向追踪，小缇欧查明信件的发件地址位于IBC银行大楼。IBC是克洛斯贝尔最高的建筑，高达16层。艾莉说自己认识IBC银行总裁迪塔，想进去调查并非难事。不得不说，大小姐的人脉网就是广啊！在IBC，四人与爽朗的总裁迪塔见面，聊着聊着，他突然意兴大发，对四人发表激情演讲，鼓励他们追求正义，其中的用意耐人寻味。随后，迪塔的女儿贝尔现身，她留着两束夸张的金色卷发，看起来个性十足。贝尔与艾莉从小便是挚友，听说罗伊德有可能成为艾莉的男友，便对他充满警惕和敌意。

随后，贝尔领着四人来到IBC大楼地下五层的网络中心。小缇欧发挥专长，操纵导力终端机，发现电子邮件的始发地并非此处，发件人只是利用IBC的终端地址进行中转和掩饰。通过逆向追踪技术，缇欧查出信件的源地址位于地下空间B区域。告别贝尔，去市政府索要了B区域的大门钥匙。在地下空间B区域的最深处，四人发现一间导力终端机房，里面竟潜藏着一名13岁的小黑客，双颊长着雀斑，名叫约纳。不得不再次感叹世界真的好小，缇欧与约纳居然曾为同事！约纳曾是爱普斯泰恩财团的系统工程师，但因一次恶作剧使财团蒙受重大经济损失，为逃避责任，他偷偷逃离财团，从此销声匿迹，想不到竟藏在这里。约纳说，邮件确实是“银”让他发送到支援科的，“银”还说如果四人找到这里，就给他们一张卡片。卡片上面写着“速来星见之塔”。

星见之塔位于郊外，是中世纪时期的遗迹，塔顶有口大钟。在塔底，遇到可爱的诺艾尔上士（副司令索妮亚的手下），由于巡逻时发现封锁星见之塔的路障被人破坏，她便前来调查。听四人讲述“银”的事情之后，诺艾尔决定跟随四人登上塔顶一探究竟。来到最顶层，终于见到传说中的“银”，果然是个全身包裹严实、丝毫不露真容的神秘刺客。与“银”交战，众人勉强打个平手，却惊奇地发现“银”只是用影子在战斗，其真身潜藏在阴影里悠闲地观赏着……“银”解释说自己并无敌意，只想测试一下各位的能力，并指出恐吓事件并非他所作所为。他郑重地委托支援科的各位替他查明冒牌者。说罢，“银”从塔顶一跃而下，如羽毛般悄然落地。众人惊叹不已，如此的高度，普通人必然会摔死，可见“银”的轻功已出神入化。



捅了篓子之后躲到下水道里的天才小黑客


舞蹈剧《金之太阳·银之月》华丽公演，伊莉娅与莉夏同台劲舞

罗伊德推测，若恐吓信不是“银”寄出的，那么假借其名号的人一定别有居心。很快，到了《金之太阳、银之月》舞蹈剧先行预演当天，这次非公开预演邀请了包括麦克道尔市长在内的各界知名人士。为防止意外，罗伊德与艾莉在剧场内部秘密巡逻，小缇欧与兰迪则负责剧场周围的警戒。舞蹈剧即将结束时，三楼VIP包厢传来异响，罗、艾两人破门而入，发现秘书阿奈斯特居然企图谋杀市长！危急关头，罗伊德挥舞警棍将秘书手中的尖刀打飞。杀人未遂的阿奈斯特夺门而逃，被埋伏在剧场外的神狼蔡特扑倒在地……

一切终于真相大白。原来，阿奈斯特被帝国派议员收买，他利用恐吓信混淆视听，借助观众席阴暗的环境企图暗杀市长，倘若谋杀成功，即可把罪名转嫁给“银”。艾莉唏嘘不已，自己曾经爱戴的老师竟然会如此丑恶。万幸的是，市长并无大碍，休假5天便重回岗位。不过，谋杀未遂事件最终归结为“秘书个人发疯”，帝国派议员并未因此受到连累，但这件事也让更多市民知晓到自治州的政治黑幕。

黑月公司里，“银”告

别了曹，从窗户一跃而出，在屋顶上疾奔如影，眨眼间就来到剧团对面的千禧酒店屋顶，摇身褪去一身黑衣，居然是紫发女孩莉夏！走到剧团门口，她神情自若地与伊莉娅打起招呼……



第三章 克洛斯贝尔创立纪念庆典

第一日 特批休假

今天是自治州成立的70周年纪念日，法定假期为5天。按理说，州立庆典时警察是不能休假的，相反，工作量会大幅增加。不过，由于支援科的四人保护市长有功，上级特批一天假期，以示褒奖。



老市长宣布州立庆典开始

四人今天并没聚在一起，兰迪与在医科大学结识的护士MM们一同前往赌场，玩得不亦乐乎。小缇欧与约纳玩起了线上游戏"波波碰"，小猫萝把小黑客虐得抬不起头，科长赛尔盖则跑到后巷偏僻的爵士酒吧，怀抱坐台女喝酒解闷。罗伊德这边，伊莉娅送给塞茜尔两张VIP门票，姐姐便邀请弟弟欣赏《金之太阳、银之月》的首场公演。看完舞蹈剧已是中午，罗伊德本想邀请姐姐逛街，无奈塞茜尔下午要去伊莉娅家中做客，罗伊德便落了单，有些闷闷不乐。随后恰好碰到姐妹花芙兰和诺艾尔，穿上便装的姐妹俩十分青春靓丽。姐妹俩以为罗伊德被女友甩了，索性装成老好人，邀请他去港湾区听演唱会。就这样，罗伊德莫名其妙地看着两位美女主动地投怀送抱……

第二日 搜寻钓鱼迷副教授

一大早，接到医科大学的支援委托，说有一位副教授失踪了。人命关天，四人立即赶往医科大学，却发现报案的接待小姐塞拉淡定无比。询问详细情况，原来这位名叫约亚西姆的副教授是个狂热的钓鱼爱好者，经常为钓鱼而翘班，说他"失踪"了有些不准确，因为他八成正在某河滩钓个痛快呢。不过，由于现在正值州立庆典时期，医院工作量激增，替他办事的实习医生利顿"整个人都快要斯巴达了"，只好委托支援科去找他。



疯狂热爱钓鱼的约亚西姆医生，一副文质彬彬人畜无害的样子



艾丝蒂尔一招便把身材魁梧的瓦鲁多制服

塞拉还说，约亚西姆医生最近一直在宣扬"钓鱼大赛"的事情，四人便回到市区，前往钓公师团打听消息。不出所料，钓公师团里几乎空无一人，只有一位钓师慌慌张张地往外跑，他说"费瑟尔杯"钓鱼大赛即将在乌尔斯拉间道旁的河滩上举行，再不赶紧就要迟到了。来到河滩，连医生大褂都没来得及脱的约亚西姆在人群中十分扎眼。30岁上下的约亚西姆面容和蔼，温文尔雅，一副人畜无害的样子。四人好言劝他回去，他却无理取闹地提出要和罗伊德比试谁钓的鱼大，他输了才愿意回去。无奈，罗伊德索性也掏出钓竿玩个痛快。罗伊德人品爆发，钓到的"巨鲶"还真比约亚西姆钓到的"云斑蛇头"大一些。约亚西姆赌品尚佳，主动乘巴士返回医院继续工作。

下午，接到芙兰电话，说圣书会与剑蛇帮在港湾区发生斗争。赶往港湾区，发现艾丝蒂尔与约修亚先到一步，剑蛇帮首领瓦鲁多冷言嘲讽艾丝蒂尔只是个小丫头，不要多管闲事，艾丝蒂尔怒火中烧，一招之内就让瓦鲁多摔了个嘴啃泥。眼看两位游击士要与两个不良团伙发生大规模冲突，"慢着！"兰迪大喝一声，Hold住整个场面，然后提议用赛跑游戏代替械斗。于是，艾丝蒂尔与约修亚组成一组，瓦鲁多与吉瓦组成一组，兰迪与罗伊德组成一组，以旧城区的小巷作为临时赛道进行比赛。比赛一共跑三圈，中途可以用各种计谋干扰对手。三个组斗智斗勇，在前两

圈中各组都曾领跑过，但支援科的两人在第三圈开始时落在了最后。此时，兰迪突然爆发，以惊人的速度拽着罗伊德冲过终点，反败为胜！两位游击士与两位首领同时过线，并列第二。其实名次已不重要，重要的是所有人都十分尽兴。赛后，体力透支的兰迪躺在地上大口喘着粗气，罗伊德也顺势躺在他身旁。两人的友情（基情？）进一步加深了……

第三日 追踪“小猫”

昨天赛后，艾丝蒂尔曾向四人打听有关“黑之竞拍会”的事情，四人并不知情。艾丝蒂尔解释说是这是由鲁巴彻主办的，竞拍品全是非法商品，参与人士全是各国名流的秘密拍卖会，按照惯例应该会在庆典最终日晚上，在疗养地米修拉姆举办，众人决定在调查中留意此事。

早饭过后，收到搜查二科的支援请求，算起来这是警局总部首次向支援科提出请求，说明四人的实力已经得到一定的认可。搜查二科的一位警官说，庆典时期经常有外国的假货贩子伪装成游客偷偷入境，大发横财。根据现有情报，已确定将会有一名假货贩子头领从唐古拉姆门入境，但身份未知，二科正式请求四人前去把假货贩子头领从游客中揪出来。四人立即赶往唐古拉姆门，过境安检时，有一位老婆婆声称自己的儿子儿媳住在市区，三年前曾带孙子去米修拉姆的主题公园游玩。敏锐的罗伊德指出话中有矛盾，因为三年前游乐场尚未建成。老婆婆事迹败露，居然一溜烟跑掉了，速度不亚于年轻人。还好，一位叫雾香的东方美女伸脚将老婆婆绊倒，四人才得以将其绳之以法。雾香拥有一头乌黑的亮发，丹凤眼，标准的东方美人。她说自己是一名来自共和国的演艺界制作人，此行的目的是想邀请彩虹剧团前往共和国演出。



伪装成婆婆的犯罪分子竟然如此嚣张，四人狂汗不止



东方美女雾香伸脚绊倒假货商

谢别雾香，接到小黑客约纳的电话，他说想请缇欧帮忙一起捉“小猫”，报酬是他在网络上窃取的各种情报。前往约纳的地下藏身处，他解释道，“小猫”是个非常难缠的黑客，技术在他之上，经常找他麻烦，影响他的情报生意。最近，他想到一个揪出“小猫”的方法：他先在网络上放出诱饵，趁小猫上钩时，缇欧就可以在另一台终端机上进行堵截。因为此事不需要太多人手，罗伊德便陪小缇欧前往地下空间A区域的深处，操作那里的“第3控制终端”，而艾莉兰迪两人则回警局帮忙。小缇欧和小黑客折腾了一阵子，总算查明“小猫”使用的终端机位于罗赞贝尔克工房，罗伊德立即想起了神秘的紫发小萝莉——玲。

闲聊时，小缇欧回忆起往事，她9岁的时候，罗伊德的大哥盖伊护送她回国，就是这次任务中，大哥盖伊不幸牺牲。由于自己感应能力超群，甚至能探知别人内心，回到家的她并没有受到父母待见，甚至受到排斥，于是她离家前往爱普斯泰恩财团，做起了测试魔导杖的工作。她一直担心，身为异类的她终究也被罗伊德他们疏远。罗伊德抚摸着缇欧的浅蓝秀发，不停地安慰着，无意中又说出一些肉麻的话（这次是“你的笑容很美”），惹得平日面无表情的小猫萝的双颊上泛起两朵桃花……



从约纳给的情报结晶中，四人得知，为鲁巴彻撑腰的帝国派议长名叫哈尔特曼，根据自治州法律，他与市长是自治州的共同代表，与市长地位相同。他出身于和帝国贵族有关系的名门，与帝国的“铁血宰相”奥斯本关系密切，与鲁巴彻的会长马尔克尼也是旧识，一直协助他进行各种走私贸易活动。情报结晶中，还隐藏着一条关于“黑之竞拍会”的信息。每年的庆典最终日，竞拍会都会在位于米修拉姆的哈尔特曼议长的豪宅里举办。据说拍卖会场安保严格，如果没有印着“金色蔷薇”的邀请卡，就绝对无法入场。竞拍会实际上也是各国社会名流的地下交际宴会，人们可以趁机行贿，抑或倒卖赃物，可以说是自治州、帝国、共和国三方共同默许的国际黑市，也是自治州黑暗扭曲现状的集中体现和象征。此时，科长赛尔盖现身，劝四人不要插手竞拍会的事，以免引火上身。

第四日 搜索少年柯林

清晨，罗伊德睡过了头，艾莉（或者其他好感度最高的同事）前来叫醒他，无意瞄到罗伊德衬衣下结实的肌肉，不禁想入非非……

吃过早饭后，阿尔摩利卡村的酒馆老板发来支援请求，说有一对外国情侣游客在村子附近走失。前往酒馆与老板面谈，老板说，那对情侣好像是去了位于古道中途的“古战场”了。古战场是中世纪遗留下来的战场遗迹，断壁残垣之间游荡着危险的古代魔兽。原本通往古战场的石桥是被封锁的，可是前几天，石桥的修缮工作恰巧结束，那对外国情侣便因此误闯古迹。



支援科与游击士接到了重复的委托，这下尴尬了

四人刚想前往古战场，游击士斯克特走入酒馆。原来，店小二向游击士协会递交了同样的委托。气氛瞬间变得无比尴尬，罗伊德打破僵局，提议支援科与游击士结成统一战线，携手完成此任务。因为人手越多，找到旅客踪迹的可能性就越大。在古战场中部，发现一名共和国女游客，由于过度受惊昏倒在地，游击士斯克特决定留下来照顾她，防止她被魔兽玷污。四人继续探索古战场，寻找撇下女友不管自顾逃命的男游客。在古战场深处，发现男游客被四只古代魔兽包围，不料魔兽过于强大，支援科的四人依然无法将它们击退，情急之时，风之剑圣亚里欧斯现身，将魔兽全部秒杀（兰迪吐槽：又是情急之时，您是掐点儿来的么？）。事后，谈及委托报酬时，亚里欧斯很豁达地说，这件任务就算你们支援科完成的了……

乘巴士回到市区，时间已过正午。芙兰来电，说贸易商哈罗德的儿子柯林在上午观看庆典游行时走失了。哈罗德对四人来说并不陌生，他是一位面善的紫发商人，曾经用私家车把四人从阿尔摩利卡村载回市中心。四人立即在市区分头寻找。搜寻途中，罗伊德遇到小玲，心想不能把一个小萝莉丢下不管，就带着她一起寻找走失的柯林。根据线索，小柯林极有可能在港湾区登上了某辆汽车。小玲二话不说，立即跑到支援科，熟练地操作起导力终端，利用导力网络搜索在港湾区停留的可疑车辆。玲的操作速度丝毫不逊于缇欧，让支援科的四人瞠目结舌，她也承认了自己“小猫”的身份。看来，玲的真实身份绝非“人偶师的孙女”这般简单。

根据玲搜索到的车辆线索，四人与小玲来到警察学校附近，远远望见一名红发男孩儿，正快乐地追逐蝴蝶，丝毫没有发觉一群危险的狼形魔兽正悄然逼近。罗伊德手持警拐，鞭长莫及，眼看悲剧就要发生，小玲突然掏出镰刀型武器投掷出去，击退了前排魔兽，为之后四人的成功救援争取了宝贵的时间。



又是危急关头才现身，众人纷纷吐槽

罗伊德将昏迷的小柯林背回自己房间，让他在自己的床上睡下。不久，商人哈罗德携红发妻子登门道谢，小玲却突然提出要藏在衣柜里。夫妻俩痛哭流涕，向支援科的四人吐露，他们曾经有个女儿，当初由于经营不善，为了讨债，夫妻俩经常颠沛流离，顾及到女儿的安全，就把她寄养在朋友家里。不料朋友家被人纵火，所有人被烧成焦炭，无人生还。为此，愧疚的夫妻俩几乎想寻短见，却意外发现妻子怀了第二胎，也就是柯林，夫妻俩又找到了活下去的意义，发誓要永生永世时时刻刻保护儿子，算是对女儿的补偿。

待夫妻俩走远，玲才从衣柜里走出来，她已是泪流满面。四人发觉，玲拥有着与哈罗德一模一样的紫发，这才恍然大悟，原来玲就是哈罗德的女儿！一直以来，玲都以为自己是被父母遗弃的孤儿，如今，她终于释怀了。但是，她仍不打算回到父母身边。小玲撩动裙摆，致了个标准的淑女礼，便离开了支援科。

此时，约修亚与艾丝蒂尔赶来，向四人透露，其实他们来到自治州最大的目的，就是找到玲，让她成为他们的家人。刚才玲匆匆离开，想必是算到两位游击士会来找她，看来她暂时还不想接受他们。不过，天生热情开朗的艾丝蒂尔，就如耀眼的阳光一般，对自己执著的追求永远不会放弃……

第五日 黑之竞拍会

一大早，四人收到玲寄来的快递，里面是一张印着“金色蔷薇”的卡片，这不正是“黑之竞拍会”的邀请卡么！快递包裹里还夹着张纸条，写着“这是作为昨天的谢礼——玲”。根据约纳的情报，今晚7时，竞拍会将于疗养地米修拉姆的哈尔特曼议长宅邸举行，罗伊德决定违背科长的意愿，以身涉险，前往竞拍会亲眼一睹鲁巴彻会长马尔克尼、帝国派议长哈尔特曼这些幕后黑手的真正面目。虽然暂时还没有能力推倒这些“大山”，但至少可以去探探山究竟有多高。

米修拉姆位于艾尔姆湖畔对岸，与市区隔湖相望，是个拥有一定历史的疗养地，此处建有贵族和有产阶级的别墅。近年来，随着IBC的投资和开发，度假酒店、高级拱廊商店街、大规模主题公园等在此处落成，令其成为新的观光胜地而备受瞩目。米修拉姆可以由克洛斯贝尔市的港湾区乘免费的水上巴士到达。四人在等船的时候，遇到一位红发的青年，头

顶太阳镜，身穿红裤衩，脚踩凉拖鞋，一副轻浮的花花公子模样。他叫雷克特，来自埃雷波尼亚帝国的帝都。登船之后，雷克特站在甲板上，抱起吉他饶有兴致地弹唱起来。一曲唱罢，他如同变脸一般，突然变得神色凝重，一本正经地对四人说道，他此行前往米修拉姆并非是为了观光，而是作为帝国“铁血宰相”奥斯本的代理人参加“黑之竞拍会”，而他本人是帝国的二等书记官。他还透露，铁血宰相与自治州的议长有着密切联系，四人颇为震惊，毫无疑问，这些都是内部人士才能掌握的机密，因此对于他的身份深信不疑。雷克特突然仰天大笑，称自己刚才说的都是从谍战小说上看到的，没想到四人这么容易上当。他的真实身份是帝国贵族的儿子，由于老爸无暇出国，他就代替父亲参与竞拍。水上巴士上，四人还碰到了东方美人雾香，她对昨晚观看的舞蹈剧的主演伊莉娅赞不绝口，更夸赞莉夏“全身透露着死亡的气息”，把月之舞姬这个角色诠释得很完美。



雷克特谎称自己帝国二等书记官的身份是瞎掰的

豪华的水上巴士在波光粼粼的艾尔姆湖上劈波斩浪，不到半个小时便横跨湖面，抵达疗养地。距离晚上7点竞拍会开始还有一段时间，前往酒店预订房间，不出所料，客房早已被订空，四人连个开会的地方都找不到。此时，圣书会的头领吉瓦突然现身，他说他有房间可以借给四人用。在房间里，吉瓦解释道，他是来做兼职的，工作内容是“为上层社会中寂寞空虚的美妇们营造短暂的梦境”，说白了就是当“牛郎”（公关男）……由于只有一张邀请卡，吉瓦建议在四人中选两人进去，因为四人用一张片实在太扎眼，容易暴露身份。罗伊德决定与艾莉扮成一对恋人（游戏中，可以自主选择陪同的人），一起混入拍卖会。由于参与竞拍会的大多是上流人士，吉瓦还建议两人换套正装。两人到楼下的服装店里打扮一番，罗伊德穿上西装，显得文质彬彬，再戴上装×用的平光眼镜，更显儒雅气质。而穿上晚礼服的大小姐，凹凸有致的成熟身材更是一览无遗，让罗伊德口水直咽……



没想到不良团伙的首领还做着“令人羡慕”的兼职

晚上7点，罗、艾两人准时来到哈尔特曼议长那城堡般的豪宅前，“请找到我！”罗伊德心脏砰然一跳，听到一声直透心灵的萝莉女声，而艾莉却没有丝毫察觉，这让罗伊德颇为纳闷。出示邀请卡，两人混入拍卖会场。宴会上，作为主办人的马尔克尼与哈尔特曼依次致贺词，罗伊德终于得以一睹两人的庐山真面目。正如伊莉娅所述，马尔克尼是个肥头圆脑的光头大叔，看起来狡猾奸诈；哈尔特曼气势威严，颇有大政治家的风范，绝对不容小觑。由于竞拍会正式开始是在9点，两人在宅邸里闲逛，来到4层顶楼的拍卖品储藏室门外时，“请找到我！”罗伊德再一次听到直穿内心的女声，声音似乎更大了些。回到一楼门厅，两人当面撞上负责安保的鲁巴彻二当家加尔西亚，眼看加尔西亚就要认出两人，贝尔及时现身帮两人解了围。来到豪宅里的客房，贝尔说整个米修拉姆的开发是由她来管理的，因此议长每年都会向她发来邀请。小小年纪便已着手如此重大的项目，罗伊德不禁对她刮目相看。贝尔还说，往年她都不会接受邀请，但今年的拍卖品里有罗赞贝尔克工房制作的古典人偶，这是个在爱好者之间可以飙到500万以上的梦幻作品，爱好人偶的贝尔更不会错过这个机会。

竞拍会即将开始的时候，吉瓦告知两人，有人入侵了豪宅。赶紧跑到顶楼的拍卖品储藏室，门口的鲁巴彻警卫已被打晕在地，破门而入，发现“银”置身于朦胧的月光之下，将包围她的黑手党瞬间击溃，并告知罗伊德，拍卖品中有“炸弹”，随即破窗而出，把烂摊子扔给罗伊德。在储藏室一个明显的位置上摆着一只巨大的皮箱，罗伊德用撬锁工具打开皮箱，里面居然是一个青绿色头发的可爱小萝莉！但这根本不是什么人偶，因为她的身体还在可爱地蠕动着，明显有呼吸！小萝莉打了个哈欠，眨了眨水灵灵的双眼，从箱子中坐了起来，她只记得自己叫琪雅，除此之外就什么都不记得了。此时警报声大作，鲁巴彻已察觉有人入侵，罗伊德抱起琪雅就往外逃，在神秘轻佻的男子雷克特的掩护下，四人骗过警卫，逃出豪宅跑向码头。

码头上，四人遭到素有“杀戮之熊”之称的加尔西亚的堵截。加尔西亚一拍脑门，想起兰迪出身于大陆西部最强列兵团之一“赤色星座”，是团长的儿子，被誉为“斗神之子”，曾经杀人无数，双手沾满了鲜血。而他自己，则出身于另一大列兵团“西风旅团”，算起来两人还是旧识。两个男人同时仰天长啸，周



穿上晚礼服的艾莉，性感身材一览无遗

身布满了血光，一股强烈的气场将其他所有人逼退，一场1v1的宿命对决如箭在弦。然而，湖面上突然传来一声悠长的狼嚎，原来是科长开着快艇来到码头接应，命令支援科所有人撤退，这场宿命对决只好暂时推迟……

同一时间，由于拍卖品迟迟不能上台，参与拍卖的宾客们又听闻骚乱声，客人纷纷离场，拍卖会最终不欢而散。湖边，雷克特与雾香静静地看着支援科乘船离开，原来，两人分别是帝国和共和国的谍报官员……



特别章 琪雅

救出琪雅的罗伊德一行人将她藏匿在支援科的大楼内，并随时警戒着黑手党们前来报复。虽然记忆还没有恢复，但琪雅并没有表现出丝毫不安，反而很快就和支援科的成员们熟络起来。两位女生对可爱的小琪雅喜爱有加，天天领着她逛商场买新衣。但是，小琪雅尤其喜欢粘着罗伊德，每晚睡觉都要爬到罗伊德的被窝里才能安然入睡。小琪雅天生就是个自来熟，连满身烟酒味的大叔科长也不排斥，不到一星期，就已融入到支援科这个新家了。



约修亚建议罗伊德带琪雅去大教堂看看

鲁巴彻那边，一口咬定自己对此事毫不知情，称自己也是受害者，因为“贩卖人口”是最为恶劣的重罪，警察无论如何都不会坐视不管，而且，游击士协会也会倾尽全力来进行制裁，这也是为了不让其标志徽章“支援护臂甲”蒙灰。鲁巴彻对于支援科的非法入侵也表示不再追究，支援科“偶然”救出的小萝莉，他们也同意完全交给支援科负责，双方达成了停战协议。至于最关键的问题——小琪雅的身份，众人还是毫无线索，黑月所雇佣的“银”虽然出现在拍卖会场，但支援科到达时，他（其实应该是她）已被黑手党包围，并没有时间掉包皮箱。鲁巴彻更不会自取其辱，把真人当商品拍卖。

这天，罗伊德决定和艾莉一起（或其他两位同伴，可选）带小琪雅出去遛遛，顺便去游击士协会问问，看是否能利用游击士协会强大的情报网络找到一丝线索。再说，几人与游击士也已混熟，如果还有人心存芥蒂，也只会是支援科这边。果然，约修亚与艾丝蒂尔热情地接待了罗伊德一行，说明来意之后，协会立即免费接受了委托，并说结果大概一周左右会出来。艾丝蒂尔对可爱的小琪雅也是爱得不得了，要求她搬到游击士协会来住，这样他们可以确保小琪雅的安全。小琪雅乐呵呵地同意了，眨着大眼天真地问，罗伊德也搬过来住么？……当得知不能和罗伊德睡在一起时，小琪雅立马语气坚决地拒绝了，让艾丝蒂尔备受打击，也让罗伊德感动不已。约修亚猜测，小琪雅的失意可能是心灵或精神方面的问题，据说七曜教会流传着一些与心灵有关的法术，或许知道失忆症的治疗方法。谢别两位游击士，来到位于市郊的克洛斯贝尔大教堂，修女玛布尔接见了他们。说明来意后，修女掏出星杯就地施法，几道华丽的光芒从杯中射出，印到小琪雅的脑海。小琪雅只想到一个“又黑暗又广阔的地方”，除此之外再也想不起其他事情。修女猜测，或许是神经系统出了问题，这样的话，法术也是无能为力的，于是建议他们前往医科大学咨询神经科专家。谢过修女，三人立即乘巴士赶往圣乌尔斯拉医科大学。

在医院的院子里，碰到了正往外走的美女护士姐姐塞茜尔。看到罗伊德与艾莉两人一起牵着一位小朋友，塞茜尔尖叫道，难道两人已经瞒着我结婚生子了？！冷静一点吧，罗伊德才18岁，哪来的9岁左右的女儿？脸已经羞得通红的艾莉不禁娇斥道：塞茜尔小姐你有点天然呆啊！一阵嬉笑过后，转入正题，塞茜尔说，神经科的专家与罗伊德和艾莉是认识的，他正是超爱钓鱼的约亚西姆医生。万幸的是，约亚西姆医生今天并没有翘班去钓鱼，三人如愿以偿地见到了他。经过初步检查，小琪雅的脑部并无异常，约亚西姆猜测，失忆很可能是受了药物影响。约亚西姆强烈建议小琪雅留院观察，这样便可以实时检测从体内排出的物质成分。小琪雅误以为罗伊德要再次抛弃她，一赌气跑了。在医院的院子里，小琪雅与小滴偶然相遇，由于小琪“自来熟”的属性，即使小滴过于礼貌，同龄朋友不多，两人依然很合得来。此时，风之剑圣亚里欧斯来到医院看望女儿，准备陪女儿睡一夜。众人这才发现天色已暗，三人告别父女俩返回支援科。返程途中，罗伊德看着小琪雅那股粘着自己不放的劲，住院之事只得作罢。

同一时间，在鲁巴彻的据点内部，马尔克尼会长大发雷霆。由于拍卖会失败一事，哈尔特曼议长颜面大损，对鲁巴彻极为不满，于是马尔克尼又迁怒手下的小喽啰……眼看着黑月的势头即将超过自己，马尔克尼决定动用手头掌握的最后一张王牌。



平日冷酷的风之剑圣，在女儿面前也有柔情的一面



第四章 悄然袭来的睿智

第一日 一夜暴富的赌徒

三个星期过去了，琪雅的记忆完全没有恢复的迹象，而游击士协会的情报网也没有任何发现。庆典的余温慢慢褪去，距离市长选举还有数个月，日子变得平静起来。

这天中午，小琪雅帮罗伊德制作料理，她显现出惊人的烹调天赋，众人对小琪雅做的料理都赞不绝口，前来蹭饭的诺艾尔亦是如此。诺艾尔登门拜访的主要目的当然并非是蹭饭，而是想请求支援科调查玛因兹隧道岔路尽头的中世纪遗迹“月之僧院”，近日警备队的人员在里面发现亡灵，遵循“鸵鸟政策”（缩头政策）的司令决定坐视不管，诺艾尔就想到请求支援科帮忙。听闻亡灵的大小姐艾莉吓得脸色苍白，但碍于脸面只好跟随众人一同前行。乘坐诺艾尔驾驶的轻型装甲战车，五人很快来到月之僧院，此处果然鬼气弥漫，盘踞着奇异的幽灵。在遗迹的最顶端，有一口大钟嗡嗡作响，虽无人敲击却自然鸣响，甚是诡异。众人合力将大钟死死按住，总算终止了钟声，笼罩遗迹的鬼气瞬间消散，僧院里盘踞的亡灵也随之消失殆尽。

从僧院里出来，支援科收到矿山镇玛因兹镇长的支援请求，说有位名叫冈茨的矿工已失踪两个星期。每周末，冈茨都会去市里的赌场玩，众人赶往赌场调查，意外地打听到，这个赌术运气一向不佳的矿工，居然一夜之间赌术突飞猛进，直觉变得异常敏锐，短短两个星期便赢了50万米拉！他在高级酒店里订了豪华套间，左拥右抱寻欢作乐。四人前往酒店劝说他回去，他却态度蛮横嚣张，执意留在市里。由于这是他本人的主观意愿，四人也不好再说什么。天色已晚，四人返回支援科就寝。



一夜暴富的赌徒，对支援科四人的态度极为恶劣

凌晨，位于港湾区的黑月贸易公司遭到鲁巴彻猛烈袭击，袭击者全是鲁巴彻的小卒，二当家“杀戮之熊”并未参与。出人意料的是，这些小卒犹如获得了超能力一般，单手即可轻松使用重型机关枪，眼看整个公司就要被机枪打成筛子，看起来弱不禁风的计谋派总经理曹露出武术家的真面目，以一人之力将10名打了鸡血的小卒全部击退……

第二日 蓝色药片的调查

清晨，黑月受袭的消息传到支援科，四人立即动身前往，发现整个公司的外部已千疮百孔，布满重机枪的弹痕。见到总经理曹之后，罗伊德单刀直入询问起来，其不绕圈子的说话方式得到了曹的赞赏。曹也直截了当地说，虽然他对鲁巴彻人员能力的大幅提升感到意外，但也会在总部的增援以及“银”的协助下，积极组织血腥的反击！至于琪雅的来源，虽然“银”知晓拍卖品中有“炸弹”，但这条情报的来源并不确定，他们也是几经周折才获得这条模糊的情报，更想不到“炸弹”居然是个小萝莉。告别曹，罗伊德提议亲自去鲁巴彻拜访一趟。在鲁巴彻后巷的门口，四人正巧碰到了二当家加尔西亚，他的脸上写满了心不在焉和泄气，匆忙怒喝着将四人赶走。之后，记者格蕾丝与四人在酒吧交换情报，她说加尔西亚最近对手下的统率力有所下降，并猜测，凌晨袭击黑月一事并非是加尔西亚组织的，而是手下的小卒急于立功，擅自行动。



《时代周刊》的记者透露，加尔西亚对下属的掌控力有所下降

与记者交谈时，矿山镇镇长来电，称冈茨在赌场出事了，四人立即赶往现场。在VIP包间里，轻佻的雷克特正在与冈茨比试纸牌，冈茨打出了同花顺，而雷克特更是夸张地打出了4个A与小丑，也就是五同点，牌型大于同花顺。冈茨恼羞成怒，正欲动手打人，却被冲进来的四人制止。搏斗中，冈茨臂力奇大，罗伊德与兰迪两人勉强将其制服，随后冈茨力竭昏厥。事后罗伊德从他口



赌博演变成暴力事件

袋里搜出一袋蓝色药片。综合各路情报，罗伊德猜测，鲁巴彻小卒突然获得超能力，冈茨有如神助般的直觉和运气，这两起事件都有可能与这种蓝色药片有关。至于普通市民为何会得到违禁药物，小缇欧猜测，有可能是鲁巴彻拿市民来做药性试验。

四人前往医科大学，取出3粒药片交给兼任药学负责人的约亚西姆化验。约亚西姆向一行人陈述了一段往事，称这种药丸似乎很像数年前被剿灭的崇拜恶魔的邪教“D∴G”教团使用的药物Gnosis（真之睿智）。药物检验需要几天时间，约亚西姆称结果出来时会主动联络支援科。四人返程时，缇欧突然昏倒在医科大学门口，塞茜尔将其安置在自己房间里。醒来后，小缇欧向众人诉说，她曾被“D∴G”教团掳走，充当Gnosis开发的活体实验样本，这也正是她拥有超强感知力的原因。



从赌徒口袋中搜出神秘蓝色药片

回到支援科，安顿小缇欧睡下之后，科长赛尔盖透露，他曾有两名下属，一名是盖伊，另一名是如今的风之剑圣亚里欧斯，他在几年前辞去了警察职务，转职成为游击士。盖伊与亚里欧斯曾是一对绝佳拍档，曾与搜查一科联手解决过很多国际大案要案。六年前，“D∴G”在大陆各地用儿童作为活体样本进行惨无人道的药物试验，由于失踪儿童数量巨大，影响极其恶劣，军队、警察、游击士三方面决定联合起来对教团进行剿灭，赛尔盖与两名下属也直接参与了围剿行动。教团在各地的实验据点均被剿灭，教团成员或力战身亡，或神经错乱。缇欧在奄奄一息时被罗伊德的哥哥盖伊救出，而同一据点其他儿童都因不堪折磨而夭折。如今Gnosis药片再一次面世，科长臆测是“D∴G”教团的残党所为，三年前盖伊死因不明，或许也是遭到“D∴G”残党的恶意报复。

第三日 初现端倪

一大早，镇长打来电话，说矿工冈茨再次失踪，昨晚他在酒店看护时不小心睡着了，醒来时冈茨已不知所踪。经过调查，四人发现，与蓝色药片有沾染的市民全部消失不见，如同瞬间集体人间蒸发！四人立即赶往后巷鲁巴彻据点，按理说鲁巴彻的人也沾染了Gnosis，会不会也集体失踪？四人在门口遇到了搜查一科的达德利，罗伊德与他达成共识，管他什么私闯民宅罪，先搜了再说！果不其然，整个据点悄无声息，空无一人。突破重重自动化的机关之后，几人来到马尔克尼会长奢华的密室，找到了Gnosis的进货和发货清单，这是黑手党向普通市民传播违禁药物的确凿证据。但是清单上并没有直接注明供货人的身份。罗伊德还发现了哥哥曾经佩戴的警徽，上面有一道明显的刀痕，看来鲁巴彻与哥哥的死也脱不了干系。



在鲁巴彻据点深处搜出黑手党传播违禁药物的证据

当务之急，是找到失踪的人，确保他们的安全。然而，达德利透露，由于警局高层已与鲁巴彻沆瀣一气，不断给一科的警员施压，严禁他们调查蓝色药片，因此警察已无法介入此事。罗伊德建议请求游击士的支援，虽然这会把警局的腐败内幕全部暴露出去，但市民安全比警局的脸面重要得多。经过一番审时度势，达德利采纳了罗伊德的建议，众人立即赶往游击士协会。



终章 克洛斯贝尔最漫长的一日



支援科与游击士达成非正式合作关系

傍晚 药物事件的调查

来到游击士协会，亚里欧斯爽快地答应了合作一事，立即召集所有自治州内的游击士，分头寻找失踪者，效率之高让警察们汗颜。由于约亚西姆医生迟迟没有联系支援科，蓝色药片仍在医院里化验，支援科的四人并未参与搜索工作，而是动身前往医科大学询问进度。

市区南门的巴士站台聚集了大量乘客，巴士无故晚点。此时搜查一科的达德利来电，对支援科的四人说，前市长秘书阿奈斯特在刺杀市长未遂后精神失常，而约亚西姆副教授正是阿奈斯特的主治医师，经过他的治疗，审讯才得以顺利

进行。这一情报让四人对约亚西姆顿生疑心，因为阿奈斯特在逃跑时也体现出惊人的爆发力（多亏神狼蔡特才将其制服），这与服用蓝色药片的症状相符，但最令人在意的是，约亚西姆为何有能力治疗Gnosis的后遗症？罗伊德立即拨打医院接待人员的电话，但无人回应。此时，巴士已晚点半个小时，四人恐医院有变，立即徒步赶往医院。



约亚西姆曾是阿奈斯特的主治医师，这让罗伊德对他产生警惕

半途中，发现巴士在路边抛锚，车内空无一人。四人赶到医院，发现医院已被鲁巴彻的黑手党占领，奇怪的是，黑手党的身体能力大幅强化，却个个面无表情，目光呆滞，有如被人操作的傀儡。“银”突然现身，协助四人打败黑手党。在医院病房，四人发现了藏匿在内的医院工作人员、患者、巴士上的乘客以及司机，万幸的是，除了少数人因反抗黑手党而受到轻伤外，绝大部分人安然无恙。不过，在这些人中唯独没有看到姐姐塞茜尔的身影。在医院房顶，塞茜尔被魔兽围攻，当她绝望地祈祷时，罗伊德一行赶到，将魔兽尽数击杀，上演了英雄救美的好戏。

在研究楼四层约亚西姆的办公室里，四人发现了阿奈斯特，原来警局已被鲁巴彻控制，阿奈斯特早已从拘留所逃出。阿奈斯特承认他们使用药物控制了鲁巴彻，不管黑手党还是帝国派议员，都只是他们手中的棋子，早些时候的军犬事件，也是Gnosis在起作用。双眼猩红的阿奈斯特明显也嗑了药，在“银”的协助下，四人勉强将其击败。阿奈斯特称桌子上留有邀请函，随即从窗户一跃而出，一只青色太古翼龙飞来将其叼走。

所谓的邀请函是一黑一白两本册子，黑色的册子记载着教团掌握了哈尔特曼议长的把柄，逼迫他对教团长期提供资金和场所来完善Gnosis的研发。白色手册是药物试验的受害者资料，小缇欧赫然在列。令人惊奇的是，小玲也是其中一员。在手册中还夹着一张照片，竟然是在透明圆球中沉睡的小琪雅！不知何时，小玲优雅地坐在窗沿上，连“银”都没有察觉到她的气息。她重新自我介绍道，自己是“歼灭天使·玲”，神秘犯罪组织“噬身之蛇”的15号执行者。玲向众人透露，约亚西姆正是“D∴G”教团的祭司，也是Gnosis的开发者。虽然她知道很多情报，但“噬身之蛇”与此事并无关联。她还特别强调，小琪雅是解决这起事件的“钥匙”。至于她自己是否会回到约、艾的身边，她声称会留给两人最后一次机会。随后，她纵身跳向窗外，众人不禁担心她的安危，只见一部巨型机器人帕蒂尔·马蒂尔缓缓飞至半空，张开手心将她稳稳接住，这机器人就是她口中的“爸爸妈妈”……



黑手党和政治家只不过是教团残党的一枚棋子

夜晚 克洛斯贝尔受袭

索妮亚副司令随后赶到医院，进行扫尾工作。晚上8点45分，诺艾尔上士驾驶警备队车辆将四人火速送回支援科。由于约亚西姆的目标是小琪，为了保障她的安全，罗伊德决定把小琪转交给游击士协会，让他们把小琪带到利贝尔王国避难。给游击士协会打电话，话筒那边却传来一阵机重机枪的扫射声，难不成游击士也被袭击了？而且，这枪声明显不像是鲁巴彻的，更像是警备队的！此时诺艾尔上士来电，称完全联系不上正司令掌管的警备队！蔡特突然低沉咆哮起来，小缇欧感应到支援科已被团团包围！一阵阵机枪声随即传来，支援科瞬间变成筛子，袭击者果然是司令手下的警备队，看来他们也已被药物控制。四人立即抱上小琪雅从后门撤离，科长与达德利掏出重型枪械掩护射击。

警备队员穷追不舍，越过了几条街，有不怕死的市民出来看热闹，万幸的是，警备队员的目标只是琪雅，并没有市民受伤。逃到行政区，众人发现警局



约亚西姆的目的仅仅是夺回“圣子”琪雅



大门紧闭，警备队员正挥动斧枪不停地敲击大门，市政厅也被团团包围。赛尔盖和达德利决定留在原地掩护，四人趁机带小琪雅逃出市区，但是在市区东门，四人遭到黑手党和警备队的两面夹击。双拳难敌四手，眼看四人就要被兵海淹没，一辆高级防弹轿车横冲直撞，冲入人群将众人救走，原来是IBC总裁迪塔和其千金贝尔。驱车逃入IBC大楼，迪塔称，IBC的大门由特殊合金制造，不会被轻易突破。不料，狂热的警备队员居然在门口安置炸弹，好在风之剑圣亚里欧斯及时赶到，一招“八叶一刀流·疾风”将他们全部击溃。约亚西姆还利用警备队员的身体进行传话，对四人说只要把“圣子”琪雅归还，就不再加害他们，话说完，这名警备队员便力竭倒地。看来，只有打败约亚西姆，才能解除对鲁巴彻和警备队的控制。亚里欧斯称，约修亚与艾丝蒂尔已经找到约亚西姆的藏匿据点，正位于阿尔摩利卡村附近的古战场深处。

午夜 潜入教团据点

亚里欧斯留在IBC看护小琪，确保她的安全。科长驾驶迪塔的导力轿车，载着四人赶往古战场。轿车强行突破重重包围，冲上了东克洛斯贝尔街道。不料中途被警备队的装甲车盯上，速度不亚于轿车，还伸出恐怖的八管机枪对轿车不停扫射，科长腿部中弹。此时诺艾尔驾驶另一辆装甲车赶了上来，与警备队装甲车死死纠缠，科长趁机加速，一骑绝尘，于午夜12点整顺利抵达古战场。几人遇到了等在那里的约修亚和艾丝蒂尔，由于腿部受伤，科长大叔只能含情脉脉地看着后辈们冲入最后的遗迹——太阳堡垒。

衣着各异的六名青年，在古代遗迹中匆匆前行。不久，六人来到一个巨大的竖坑前，竖坑深不可测，冒着猩红的血光，阴森可怖。

在竖坑的半腰，六人在牢房里找到了所有失踪的市民，其中包括肥头大耳的鲁巴彻会长马尔克尼。在罗伊德的一再逼问下，马尔克尼称盖伊的徽章是他捡到的，人并不是他杀的，看其猥琐懦弱的样子，应该不是说谎。竖坑最底层是个巨大的地底湖，六人赫然发现琪雅照片上的玻璃球。约亚西姆现身，向众人道出实情，琪雅是从中世纪炼金术师时期开始，就一直存在并沉睡了500年的神子，是教团所崇拜的大人。琪雅从沉睡中苏醒，因为不明原因被调包装入人偶皮箱，阴差阳错被罗伊德等人找到。罗伊德等人怒斥约亚西姆，约亚西姆施展炼金术魔法，禁锢一行人，但被意志坚强的罗伊德强行突破。恼羞成怒的约亚西姆吞服下一整瓶Gnosis完成品，变异为强大的魔人。魔人化的约亚西姆不但伤害力惊人，修复能力也极强。决战关头，歼灭天使·玲驾驶机器人现身，出手帮助罗伊德一行，约亚西姆最终魂销魄散。玲依然不愿回到艾、约身边。不料，机器人帕蒂尔·玛蒂尔有如通了人性一般，主动将小玲推到艾丝蒂尔的怀里。三人突破重重阻碍，终于修成正果，组成幸福家庭，复杂的泪水从玲的眼角溢出。



嗑药过度的约亚西姆化身为巨型魔人



完美的结局，可事实真是如此吗？

事后，《时代周刊》对这起事件进行了全方位的报道。帝国派议长哈尔特曼事迹败露，身败名裂。鲁巴彻也随之消亡。艾莉的外公麦克道尔辞去市长职务，转而填补议长这一空缺职位，IBC总裁迪塔成功竞选新一任市长，政途一片光明。支援科也恢复了往日的平静，小琪雅背起书包，在四人的目送下独自前往大教堂开始了主日学校的学习。一切都是这么美好，但还有许多谜团依然毫无线索。盖伊到底是怎么死的？琪雅为何会出现在人偶皮箱里？最重要的是……

还记得故事开头那一幕么？罗伊德梦到自己与未来的三名同事一起冲入太阳堡垒的深渊，可这真的是场梦么？如果是梦，罗伊德如何未卜先知？若真的是预知，为何没有约、艾两人？倘若梦是真实的，没有约、艾就没有玲，没有玲就没有约亚西姆的灭亡！

命运轮回，从“零”开始！



黑湾海盗

■辽宁　枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

本作虽然是一部小品游戏，但麻雀虽小，五脏俱全。玩家扮演一个无名的海盗小头目，要和各派系海盗交往，完成他们的任务，赢得他们的尊重。当有了一定的声望后，知名的海盗首领会加入进来，他们每人都拥有独特的技能，并可以招募更多的水手。游戏中可以招募到9个陆战兵种，从近身刀兵到远程火枪手，从花剑士到臭弹手应有尽有。玩家可以拥有多艘船舰，它们的速度、防御和火力各有不同。每艘船舰都有大量的改造升级项目，甚至船身也可以喷涂成喜欢的颜色。此外，在炼金术士那里还可以利用收集到的材料合成各种药水。

这是一款综合了角色扮演和养成战略诸多元素的游戏，既能体会到海盗生活的粗犷狂放，也不乏搞笑和一些恶趣味，它能帮你找到那个深埋心中的扬威江湖和纵横四海的海盗梦想。

良品　总评 7.0

制作	Nitro Games
发行	Paradox Interactive
类型	策略角色扮演
语种	英文
游戏性 Gameplay	6.5
上手精通 Difficulty	7.0
画　面 Graphics	7.8
音　效 Sound	7.0
创　新 Creativity	6.0
剧　情 Story	7.5

游戏开始时先选择角色：战士沃克的血量和护甲最高，其技能“销魂一醉”能使角色降低速度，拥有更强的防御力。剑士乔丽为女性，以速度见长，其技能“剑刃风暴”能短时提升角色的移速和攻速。火枪手杰克以远程伤害见长，其技能“小手一抖”短时内可提升角色的射速和射距。为了表述方便，以下攻略中以乔丽作为船长，与另两位角色的剧情流程是相同的。

接下来为船只选择一项特殊技能，其余的技能可以在据点的船坞中购买。

减速鱼叉：在接近敌人船舰时使用它（空格键）发射捆绑着重物的鱼叉钩住敌舰，使敌舰减缓速度。

人肉大炮：将自己的水手弹射到敌舰上，水手会在敌舰上发起攻击并试着捕获船只。

水雷：扔出的炸药桶漂浮在水面，任何船只碰到它都会爆炸。

从派拉特基地开始

乔丽是海盗团的小头目，他们一伙人受够了海盗王长裤子的鞭笞和残暴，一起推翻了他的统治。他们驾驶着海盗船在加勒比海上漂泊着，漫无目的，无所凭依。现在乔丽思考的问题是，如何率领这些粗野的手下寻找海中的猎物，掠夺金光

闪闪的财富。

正思忖间，快枪上校的“辣女号”追了上来，它不愧是布坎尼派系最快的船只。尽管快枪上校是个傲慢的家伙，乔丽还是打算和他谈谈，看看是否能成为朋友或做笔生意什么的。嚣张的快枪上校摆着不可一世的臭脸，乔丽耐心地与他交谈，终于接到一单生意，前去派拉特岛给那边的海盗带个口信。



乔丽率领手下在加勒比海航行，自由又快乐

接下来熟悉一下操作：A、D键改变船只的航向，W、S加减速度，也可以右击鼠标来确定航向，按住Alt检视船只。用M键打开世界地图，任务目标会在屏幕边缘用十字标出，不同派系的据点会在屏幕边缘用不同的字母来表示。

在屏幕的左侧有角色的头像，左边的长条是角色的血量，右边长条是船只的状态。头像下方是当前船只，左边长条表示火炮状态。在屏幕左侧的最下方是工具包图标，用它能够修复船只。在击沉敌方船只后往往会留下箱子，从里面可获得钱币、酒瓶和工具包。点击屏幕右下角的船舵，在这里可以阅读船长日志，调查道具栏和角色信息，观看世界地图等。

在海中航行时能收集到蓝图和浮萍等道具，在据点的船坞里使用蓝图能够解锁新船和新武器，浮萍等材料是用来合成药剂的。

来到派拉特岛，这里是第一个登陆的据点，在据点中可以接受任务，招募队员，购买或升级船只。若要离开据点，点击屏幕左下角的船只图标，若有任何的队员，在登船前他们必须集结在登录区。

在据点里逛逛，顺道收集顺风符、格罗格酒和工具包。每个派系都有不同的顺风符，用它能够在世界的任何地方返回该派系的据点。每次传送会消耗掉顺风符，但可以在据点里重新收集。格罗格酒可用来治疗士兵，短时内可以多次使用，但会让士兵晕过去。工具包用来修理船只。在据点里有船坞，用它可以装饰、升级和购买船只。炼金术士的房间是用来合成药水的，所需材料可在海中捡拾或打到，比如航海时收集的浮萍能制作出格罗格酒。

在派拉特基地见到海盗首领杰克船长，这家伙口水横飞地介绍说，他们派系正在寻找新的魁首，如果能证明自己的能力，就能成为他们的统帅。乔丽反正也无事可做，跑跑他们的任务吧。做任务能提升声望，赢得信任，随着声望的提升会开放更多的任务。当赢得足够高的声望后，该派系的首领会作为英雄单位加入。

◆派拉特支线任务：全速航行

西班牙和英国的殖民者有停火的迹象，最近有西班牙的信使往英国递送一份和平协议，如果他们达成协议，那么就会联手对付派拉特，所以要在信使完成任务前抓住他，用战书来替代和平协议。

找到那艘信使的船只，行驶到它的侧面发射炮弹，按Q键发射左侧火炮，按E键发射右侧火炮，也可以用鼠标点击来发射炮弹，迅速将船只击沉，然后上前拾取箱子。战斗中会有一艘敌船护航，不用与它纠缠，拿完箱子就迅速逃离现场。摆脱追兵，用工具箱修复船只，将伪造的文书送至英国港，再用顺风符返回派拉特岛交任务。


来到派拉特岛拜见这里的海盗首领杰克船长

◆派拉特支线任务：追捕！总督

圣多明哥总督一直在组织兵力攻打派拉特基地，现在该和他好好谈谈了，以绅士的方式解决问题。

这是一个陆战任务，需要招募队员来帮忙。在据点里能看到三座工地，右击工地可建造小队建筑。在派拉特住房可招募到近战剑手恶棍，费用100。在燧发枪作坊可招募到火枪手无赖，费用300。在雷火厅可招募到疯狂炮手，费用800。以现在的财力，还是招募最低级的恶棍吧，将槽位都召满。之后驾船前往圣多明哥港岸，沿着山道清除枪手和剑手，在末端见到总督，他会召唤出三名打手，打倒他们后总督投降。

带着总督返回派拉特岛，杰克船长喜形于色，准备把总督喂鲨鱼。总督发誓不再追杀派拉特海盗，并赠送一整船的食物给派


轰沉西班牙信使的船只

拉特岛。

杰克船长说起一个古老的传说，在沉沦岛上有美丽和珠宝和巨量的黄金，那里是加勒比海每个水手魂牵梦萦的地方，不过那里被下了诅咒，双指贾可能知道一些消息。

双指贾的诅咒

前往北方群岛遇到黑湾海盗，他们是七海之中最让人恐惧的海盗。在乔丽的指挥下，击毁了其中的一艘船只，活捉了一名海盗。登陆到猫岛，这里椰树婆娑，海风习习。解决掉双刃客，在一间茅草屋前见到了双指贾，他果然只有两根手指。他说是由于海草缠住了船桨而被困在这里的，于是居住在这里专心酿造格罗格酒，说着掏出一把药草要给乔丽闻闻看，这把药草散发出诡异的味道，乔丽连忙摆手拒绝，准备带领手下离开这里。贾还执意要唱歌给他们听，说是从海妖那儿学来的，是能让船只沉没的海妖之声。



击沉小巧轻快的墨鱼骨号

回到派拉特岛向杰克船长作了汇报，乔丽认为那个贾只是一介农夫，并不晓得沉沦岛的事情，也没有什么威胁。但杰克仍然不肯放弃对沉沦岛宝藏的幻想，说一定还有其他线索。

◆派拉特支线任务：击沉墨鱼骨号

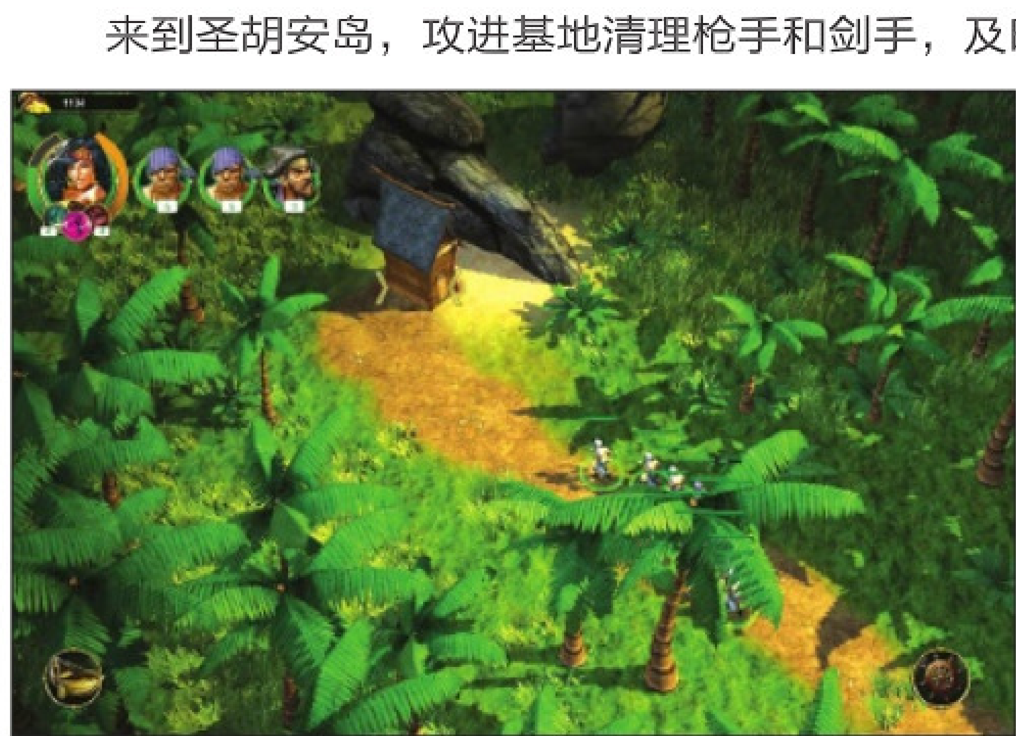
墨鱼骨号是总督穿行于岛屿之间的交通工具，航速很快，是抵御海盗的利器，乔丽不想让这个背信弃义的总督继续耀武扬威，决定将这艘船变成海底的沉泥。由于这艘船的航速太快，所以用现有的海盗船无法追上它。不过如果能事先掌握它的航线，就能守株待兔半路截杀将它干掉。

赶往北部群岛找到墨鱼骨号，跟踪它并熟悉它的航行路线。转一圈后，抓准时机抄到它的前面，趁它驶过身畔的时候进行炮轰，轰中几次它的速度就会慢下来，这样再堵截和追赶就会更加容易。

◆派拉特支线任务：装上假腿的假腿

在派拉特岛有位叫假腿的水手，他的木质假腿被圣胡安的港督偷走了，那小伙子没有了幸运假腿后闷闷不乐，要解开他的心结，只有帮他从圣胡安的基地夺回假腿。

来到圣胡安岛，攻进基地清理枪手和剑手，及时用格罗格酒给手下疗伤。来到岛屿的后面找到港督，争取快速解决，否则会遭到赶来支援的成群剑手的攻击。杀掉港督后取得假腿，不用跟岛上的敌兵恋战，率领手下奔赴登陆点撤离。



在密林中找到一间小木屋，里面传出蓝佩蒂的说话声

◆派拉特支线任务：干掉蓝佩蒂

蓝佩蒂这个毒舌妇般的家伙总是挑起事端，杰克船长要乔丽前去教他明白事理。

乘船前往小岛，清除小路上的剑手和火炮手，在丛林的深处找到隐秘的小屋，听到里面的说话声，乔丽命令手下朝小屋发动进攻，结果发现蓝佩蒂是只会说话的小鸟，于是将它带回派拉特岛交给杰克船长定夺。

向海妖学唱歌

在完成以上三个支线任务后，杰克船长已经探明海妖的位置，不过他的水手不敢靠近，她们优美的歌声会将水手们引向死亡。乔丽决定前去调查一下，或许海妖们知道些沉沦岛的事情。

找到海妖们所在的浅滩，前面是三道旋转的同心圆墙壁，用船上的大炮将脆弱的部分轰毁，这层墙壁便会停止旋转，将船只开进去，避开那些飘散的黑色音符，它们会对船只造成伤害。冲到迷宫的中心地带，海妖唱起了诗歌，乔丽得到了沉沦岛的最新线索，在海妖再次唱歌之前赶快离开吧。

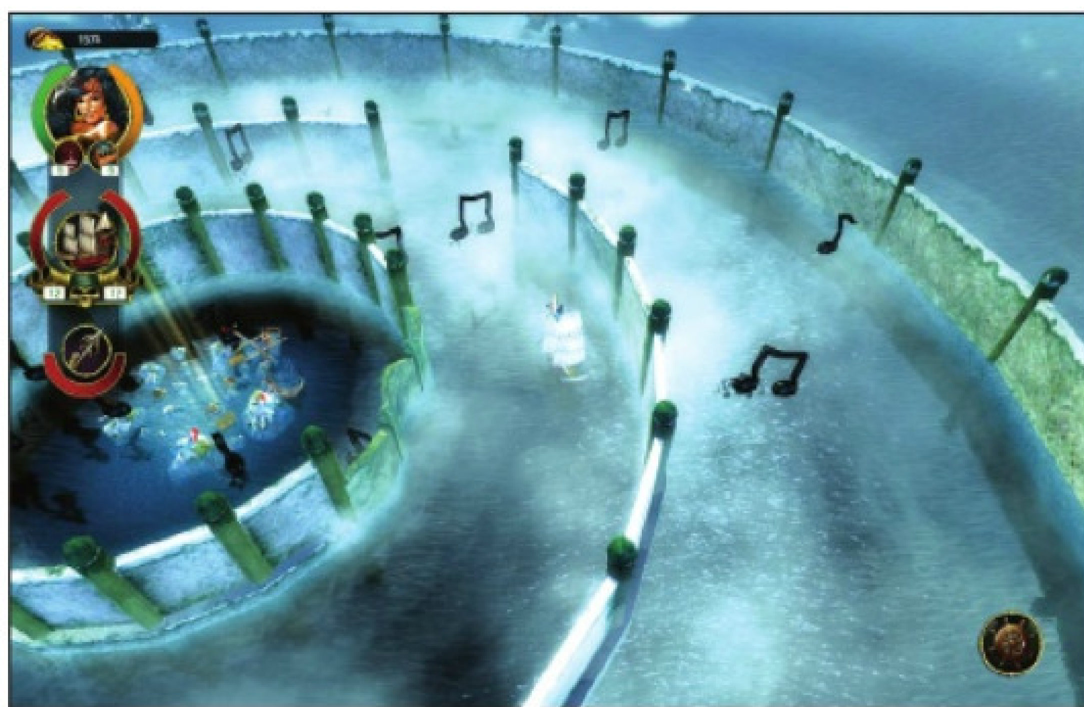
返回派拉特岛后，乔丽将学会的诗歌唱给杰克船长听，他兴致勃勃的开始琢磨其中的意思。

在完成以上任务后，乔丽已经赢得了不少声望，在航行时会再遇快枪上校，他说布坎尼派系的首领想要见乔丽一面。

◆派拉特支线任务：拯救大桶

杰克船长所经营的大桶酒馆生意很差，原来是被一家叫虾巴克的酒馆排挤了，他们的格罗格酒清澈芳香，为各岛居民们所喜爱，并且他们还在不断开着分店扩张经营范围。在大桶酒馆彻底垮掉之前，必须将他们消灭掉。

分别前往拿骚港、圣地亚哥和曼萨尼亚拆酒馆，顺道将附近的银行建筑拆掉，将金钱背到撤离点可增加额外200多元的收入。曼萨尼亚的地图比较大，城镇中共有三家酒馆。在路上会遇到炮楼阻击，炮弹的落点是固定的，只要别在那里逗留就行。在拆完五座酒馆后，船只会遭到攻击，率领人马快速返回港口解决掉几名黑湾海盗，他们是虾巴克的老板雇佣来的。


驾船进入海妖的迷宫，小心避开空中飘浮的黑色音符

◆派拉特支线任务：酋长的大杂烩

杰克船长想吃一碗蛤蜊大杂烩，需要收集食材来做料理。

在进行此任务前，建议先在据点招募几名枪手。前往圣多明哥港，清理杂兵后奔往沙滩，打到五只龙虾螯。前往圣胡安港附近攻击捕鲸船，得到三桶新鲜鱼饵。前往巴斯特尔港，在海滩打到五只帝王蟹。圣地亚哥的守军较多，建议补满兵力，带满格罗格酒再去。攻进城镇，在酒馆前抢得一桶新鲜蛤蜊。

找出巫毒的秘密

杰克船长通过研究海妖的歌曲，得知通晓巫毒之术的祭司雷格巴老爹守护在十字路口，乔丽要通过他的防守，前往圣殿寻找辛比，她或许知晓有关沉沦之岛的事情。

乘船前往西北方岛岸，击沉一艘守护的船只，登陆到岛屿的巫毒路口，解决掉零星的士兵，见到雷格巴老爹，他说左边的路通往圣殿。其实走哪边都无所谓，最后都会遇到一位巫婆辛比，她说不晓得什么沉沦岛，哼唱了几句不知所谓的歌，然后召唤出一群黑湾海盗进攻过来。黑湾海盗强悍无比，几乎是无敌的，不必恋战，沿来路迅速撤离，登上船只逃离这座危险的海岛。


驶抵布坎尼港口，前去拜见这里的海盗首领大肖特上校

回到派拉特岛，将辛比是黑湾海盗间谍的事情告诉杰克船长，船长说乔丽是有资格成为海贼王的勇士，他要求加入队伍。杰克船长是第一个加入的英雄单位，和乔丽一样可以升级，并能召唤三个单位的士兵。如此，现在可以拥有原先双倍的兵力了。

派拉特岛的任务告一段落，现在前往布坎尼基地拜访海盗首领大肖特上校吧，在他们的基地接新的支线任务。

在布坎尼湾有三种新的建筑工地，分别是布坎尼住房、射击场和火箭集散地。布坎尼住房可招募双枪客，攻击范围虽小，精度却很高，建筑花费300；射击场可以招募狙击手，攻击范围很大，建筑花费600；火箭集散地可招募到火箭手，能够发射巡航导弹，建筑花费1600。

◆布坎尼支线任务：追捕巫毒占卜师

在敌人阵营里有位会预言的巫师，致使布坎尼的攻袭总是落空，此行是要活捉这名巫师，为布坎尼所用。

前往东部群岛的巴拿马，这里黄沙漠漠，荒凉凄清，只有零星的几间草屋冒着袅袅轻烟。遍访草屋不见巫师的踪影，乔丽怀疑巫师能够预知他们的行动方向，在抵达前转移到其他草屋去了，于是给每间草屋都派一组水手把守，这样巫师会在一座山丘前现身。在赶往巫师位置之前，将派驻草屋的所有手下召集在一起，见到巫师后，她会召唤出大队士兵攻袭，将他们消灭后，巫师束手就擒。

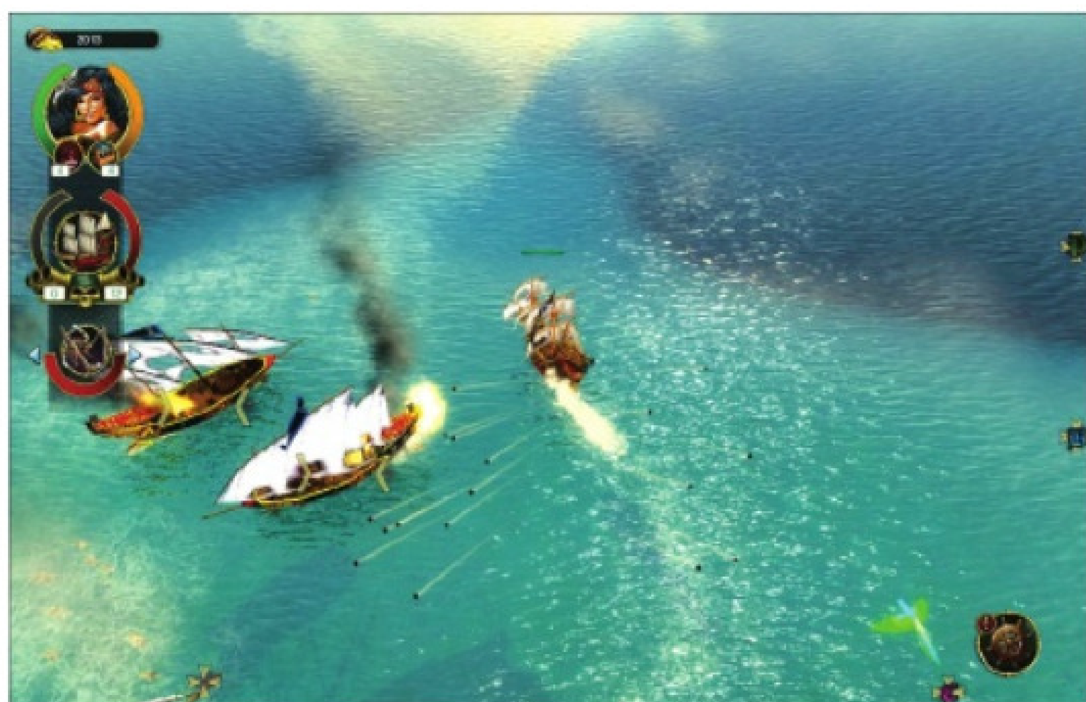

先拆掉银行，再在酿酒厂放置炸药

◆布坎尼支线任务：破坏酿酒厂

荷兰人生产大量的朗姆酒和格罗格酒，把布坎尼的格罗格酒走私网络给破坏了，现在必须要将他们的酿酒厂炸掉！

四座酿酒厂分别在加拉加斯和奇玛尔港，防守的敌兵众多，要步步为营，循序渐进。攻进城镇后先拆银行，然后跑到酿酒厂去放炸弹，最后在时限内逃到登陆点撤离。在攻打奇玛尔港时，敌人会源源不断地出现，这时不必与之纠缠，迅速冲到酿酒厂前放炸弹，撤离。


用人肉大炮将水手弹射到敌舰上从而俘获它


击沉柯赛尔湾的三艘快舰

制服绮姬塔女王

在得到大肖特上校的信任后，他透露在巴拿马那边有遍地的黄金，不过镇守着沉沦岛门径的绮姬塔女王非常恐怖，挑战她的军队无疑自寻死路。乔丽听了很是亢奋，决定前去探索一番，说不定会带回一大棵摇钱树呢。

登陆到巴拿马岛屿，沿着迂回的山道进入城镇广场，打倒了强悍的绮姬塔女王，乔丽命令败军打开仓库大门，把里边的黄金统统搬到船上去。没想到仓库里储藏的不是黄金，而是满满的香蕉，尽管有些失望，不过能将女王献给大肖特上校，也算是功劳一件吧。

◆布坎尼支线任务：剪下柯赛尔的船帆

布坎尼的储藏洞穴被柯赛尔的海盗偷袭了，抢走了50桶朗姆酒，现在乔丽得找他们算账。在接到此任务后，大肖特上校的侄子佩蒂会加入队伍体验海盗生活。在离港前，建议在船坞给船只安装特殊武器——人肉大炮。

在海中找到柯赛尔的旗舰，不要炮轰它，接近它发射人肉大炮，让水手跳上去俘获敌舰，差不多两次便能成功。返航的时候，俘获的敌舰会自动跟随。在接近布坎尼据点的时候会遭到两艘敌舰的堵截，将它们击沉后才能登陆。

◆布坎尼支线任务：特别递送

一只鹦鹉带来消息，要布坎尼的海盗前往柯赛尔湾取一个包裹，不管是不是陷阱，乔丽决定取回那个包裹。出发前记得升级船舰，如果没钱买船，至少也要升级下射速和射程，因为后面的海战有些难度，并且不要忘了拿顺风符，此行路途实在是遥远啊。

赶到柯赛尔湾，发现附近埋伏着三艘精良的船只，于是冲过去与之周旋游击。将敌舰全部击沉后，登陆到柯赛尔海滩抢到包裹（一桶酒），顺利返航。回到布坎尼，大肖特上校迫不及待地打开了酒桶，结果喝到中毒。

击败海妖

大肖特船长说附近海域出现了一个可怕的生物，摧毁了布坎尼的好几艘船只，乔丽决定前去消灭这个海怪。在海中找到那只海怪，消灭它的方法很简单，要摧毁它的八根触须。只要保持全速行驶，就不易被触须砸到，可以转圈来打，也可以从中间穿过去，同时用两侧的大炮轰击。

将海怪击沉后，水手们在水里发现狼狈的快枪上校，扔下绳子将他拉了上来。这家伙海水澡洗得够久，完全没有了之前的嚣张气焰。回到布坎尼，乔丽把从海妖眼中看到的影像描绘下来，大肖特船长开始拼凑古老的海图。

◆布坎尼支线任务：无间道

在“特别递送”任务中被柯赛尔的人设计了，大肖特上校自然不肯善罢甘休，决定报复一下柯赛尔人。他派乔丽在夜深人静的时候潜进柯赛尔湾，将装有食人鱼诱饵的瓶子放在港口。



这个任务很简单，行驶到柯赛尔的港口，佩蒂想要打开瓶子看看里面藏的东西，乔丽斩钉截铁的拒绝了他，任务自动完成。

柯赛尔海盗

见到柯赛尔海盗首领萨拉丁，他对沉沦岛的事情略有所知，要博取他的信任，还需要做几件事情来证明自己。在柯赛尔也有三座建筑工地：柯赛尔住房可以招募到花剑士，以攻击速度见长，是剑手恶棍的升级版，建筑花费400。狮栏可以招募讨嫌者，速度迟缓，但伤害和防御都很高，建筑花费1000。臭蛋坑可招募臭弹手，速度和防御很高，伤害有限，建筑花费1400。


拜访柯赛尔的海盗首领萨拉丁船长

◆柯赛尔支线任务：从坎昆港盗取豪华船只

柯赛尔的船有些陈旧，最近闻听坎昆总督订制了一艘豪华版的船，现在要奇袭坎昆港夺取那艘大船。

登陆到坎昆港，冲过两座炮楼的轰击来到小镇边缘，清除掉出现的士兵，穿行到镇北仍要冲过两座炮楼的封锁，先不要冲到圆圈里面，先确保全员逃到炮楼的射程外，再进到圆圈触发剧情。接下来要俘获大船，在时限内不要让敌人冲进圆圈，建议派一两支小队人马到外面阻击敌人，扛到时间便可俘获成功。

离开坎昆港，不要使用顺风符返回据点，那样会任务失败。带着豪华船只直接驶往柯赛尔港，然后进城找萨拉丁交任务。

◆柯赛尔支线任务：瓶中话

乔丽从萨拉丁手里拿到一张藏宝图，决定往惊奇岛看看，此次行动有萨拉丁的副官贾法尔随行。在距离岛屿不远的地方遭到两艘炮舰的阻击，将它们轰沉后登陆到这座小岛上。沿着岸边小路进入山脉深处，一路上没有遇到阻碍，然而按照地图所示找到椰林中间的空地时，遭遇到大群黑湾海盗的攻袭。敌人虽然强悍，但他们死后都会留下格罗格酒，要及时恢复队员的体力。清场完成后，剩下的工作就交给贾法尔的人了，乔丽率领手下返回到登陆点撤离。


在惊奇岛边遇到两艘黑湾海盗的船舰

◆布坎尼支线任务：不速之“宝”

在完成柯赛尔的任务“瓶中话”之后，前往布坎尼找大肖特上校聊聊，他要乔丽前往惊奇岛偷走那些柯赛尔的船只。

再次前往惊奇岛，在码头区域遭遇小股敌兵阻击，穿过码头沿山道进入椰林。在藏宝地点看到贾法尔的人正在那里沮丧地挖掘着，乔丽说那里根本就没有宝藏，现在还是不要惊扰他们，返回码头吧。在俘获船只的时候有少量敌兵过来，轻松除掉，然后带着三艘快舰返回布坎尼，将贾法尔的人丢在这座荒岛上过野人生活。

◆布坎尼支线任务：怒爪先生的宽恕

佩蒂的泰迪熊“怒爪先生”遗失在了惊奇岛上，柯赛尔方面送来纸条，限令布坎尼在明天日出前将赎金送过去，否则怒爪先生只有死路一条。

乔丽驾船赶往惊奇岛，看到在柯赛尔的主舰上，敌人正在逼怒爪先生跳海，佩蒂急得不行，乔丽劝他按捺情绪，那边敌人数量众多，要转移他们的注意力才行。

悄悄登陆到岛上，沿南岸的小径经港口穿行到椰林深处的空地，在藏宝地点放置恶作剧盒子，里面的机关装置发出怪笑，船上的海盗会跑过来调查，这时躲在西边的空地耐心等候。等海盗聚集得差不多了，沿来路返回到登陆点。不要从北边的路撤离，那边有几名壮汉和炮手守着，会触发激烈的战斗。离开港口，佩蒂过去俘获了柯赛尔的舰船，解救出怒爪先生。

前往狗颅岛

在完成布坎尼任务“怒爪先生的宽恕”后，会自动接到这个主线任务。大肖特船长拼好了海图，目标地是一个被地狱犬占领的地方——狗颅岛。乔丽行驶到这座岛屿附近时，遭遇黑湾海盗的船舰，将它击沉后登陆小岛。

清除沿途的海盗，在密林深处发现一座洞穴，里面隐隐传来凄厉的叫声，乔丽猜测是黑湾海盗吓唬小孩子的把戏，很奇怪他们是如何找到这里的，每次都好像等着乔丽到来似的。进入洞穴迷宫遇到零星的海盗，里面是黑湾海盗储存财宝和物资的地方。穿出洞穴回到海岸，乘船返航。

完成此任务后，大肖特船长相信乔丽等人的实力，决定加入她的队伍。

救出首领的女儿

柯赛尔湾的萨拉丁一脸悲痛的样子，说女儿被蒙特祖玛绑架做了小妾。那里的特兰城中有座诅咒的阿兹特克神庙，任何的海盗都无法靠近。

萨拉丁讲起一个传说：阿拉丁是法兰西海盗的首领，他的舰队不计其数，声名响彻四海。闻听那座神殿里满是黄金和财富，阿拉丁毫不犹豫地启程前往，结果一只巨大的双翼恶魔从神殿上空冲了下来，掏出阿拉丁的心脏，从此法兰西海盗再也不敢踏上那片受诅咒的土地。乔丽听了他的讲述却不以为然，决定帮他救出女儿，如果成功的话就能够赢得这位盟友，或许能了解到有关沉沦岛的消息。



萨拉丁向乔丽讲述法兰西海盗阿拉丁的传说

驾船前往南部的特兰港，途中遇到多种强悍的士兵，有种手里拿旗帜的家伙打一下就跑，不要追他，容易被引进包围圈。那种体型巨大的壮汉，应优先处决，否则他的群体攻击能打掉士兵小半的血。打出酒瓶拿不走的话，要记住数量和位置，等消耗掉现有的酒瓶后再回来拾取，要尽量保持“酒量”充盈的状态。

杀到神庙前见到蒙特祖玛，他指挥大群守卫进攻过来，首先要清除大块头，其次是刀兵，清场后蒙特祖玛逃逸。乔丽抢到一颗白鲸之心并救出了蕾蒂卡，将她带到柯赛尔港的萨拉丁船长面前。

◆柯赛尔支线任务：豪华船只大改造

那艘抢来的新船并没有想像中的完美，整船就要垮掉了，需要送往派拉特岛修理一下。在途中遇到坎昆总督的船队，想要将这艘船抢回去，乔丽当然不肯放手，海上炮战就此展开。

战斗中不要炸到豪华船只，它会一直跟随在战舰后面，绕圈子用一侧的炮轰敌人就行，敌方的船舰聚在一起，如此轰击很有效率。轰沉敌军四艘船舰后，将豪华船只护送到派拉特岛，返回柯赛尔交任务。



在护航的途中遇到坎昆总督的船队

◆柯赛尔支线任务：雇佣托罗

在卡贝萨斯港的城镇银行里有只保险箱，里面装有金子、珠宝等很多值钱的玩意儿，萨拉丁船长希望将它据为己有，只是银行聘请了一位西班牙斗士，拥有超快的攻击速度，很难打败他。

本任务对手下的死亡数有限制，由于要抢20袋黄金回来，伤亡过重则不能完成任务，因此建议在执行任务前先招募足够的兵力，最好换成普通的刀兵，数量众多，挂掉几名也不会影响到任务。



遭遇黑湾海盗的阻截

前往卡贝萨斯，首先迅速冲过两座炮楼的封锁，确定逃出炮楼的射程后再与街道的敌兵交战。杀进城镇中心广场找到银行，骄横的托罗正守在那里。集中力量将他打倒，再摧毁银行，这时不要着急去拿东西，集中精神应对更为强烈的一波攻击。清理完毕后，派手下过去背钱袋，按原路返回到登陆点。

◆柯赛尔支线任务：生日礼物

上回抢来的豪华船只让萨拉丁很失望，这回他看上了一艘来自黑湾海盗的新船，它正在攻击科隆和索利达的港口。乔丽赶到地点找到那艘船，用人肉大炮往船上发射水手，大约四五次就能将它俘获。将船带回柯赛尔港，完成任务。


摧毁围栏释放被囚禁的大白鲸

解救大白鲸

黑旗萨拉丁说，上次从蒙特祖玛那里夺得的宝物白鲸之心，给附近的水域带来了诅咒。殖民者们曾经捕获一条巨大的鲸鱼，人们称它为远古水手，想要解除诅咒，必须将那条大鲸鱼释放出来，让它在海洋里自由的漫游。

这是个搜寻任务，需要一艘快船来进入守备森严的海湾。建议到船坞购买鲨鱼牙或扬鹰，机动性和速度都不错。赶到目的地，快速穿过水中的炮塔找到囚禁大白鲸的围栏，用大炮轰开围栏解放大白鲸。护卫白鲸逃离囚禁地，前面出现敌人的舰队，利用船只快速灵活的特点与之周旋，将五艘敌舰全部击沉，然后赶到大白鲸身边，从它嘴里拿到一本远古之书。回到柯赛尔港，将书送给萨拉丁，他兴致勃勃地埋头研究起来。



评说 中看不中用的海盗生涯

■贵州 yago

海盗，驾着帆船远征四海，寻找传说中的稀世珍宝，抽空打劫商船抢夺财宝和朗姆酒，这份职业既低碳又环保，对宅男们来说充满了无穷吸引力，因此有关海盗题材的各种游戏经久不衰，如《席德·梅尔的海盗》《海狗》等都是脍炙人口的海盗题材佳作。而这款小品级的《黑湾海盗》准确把握住了海盗文化的精髓——令人心旷神怡的海上冒险，以及帆船时代的海洋战争艺术。

《黑湾海盗》的海面效果令人惊叹不已，这应该是各种海盗类游戏里最逼真的大海，从颜色就能轻松看出深浅层次的变化，波光粼粼的水面展示了完美的阳光折射效果，无论船只还是天上白云的倒影都清晰可见，海豚、鲸、海鸟等生物把这幅唯美画面点缀得活灵活现。相形之下，加勒比海域的岛屿略微逊色些，沿岸绿茵中仅能看到棕榈树迎风摇曳。海面上往来行驶的舰只宛如一艘艘精巧的船模，拉近视角后可以清楚看到各种战斗中留下的损毁效果，例如燃烧的船体或布满弹孔的船帆，但在近距视角下舰船各部位的轮廓多少有些模糊。海港内景则采用几种反复使用的预设结构，如果游戏时间稍长，玩家会感到所有的海港大同小异，城中人物角色不大，容貌外形和肢体动作都马马虎虎。战斗音效有些沉闷，未能体现出海盗来袭时的混乱喧嚣，游戏初期时有大量对话内容，但简陋冗长的语音难免会让玩家产生想要直接跳过的念头。不同场景配有不同风格的背景音乐，这些音乐的品质参差不齐，考虑到这是一款小品级游戏，要求也不能太高。

玩家在游戏里扮演一位刚刚走马上任并准备在加勒比海域大显身手的海盗船长，三位可选主角的特点不够明显，一位擅长近战搏斗，另一位高速灵活，最后一位皮实耐打，其实无论选哪一位最后区别都不大。随着游戏的进行，玩家会逐步获得新技能和属性点数，除此之外没什么能让人激动的新颖设定。剧情故事里有三大派系海盗，主人公的使命是联合他们共同对抗最最邪恶的黑湾海盗，为此主角必须在这个开放的世界里东奔西走完成一系列任务，遗憾的是游戏里的加勒比海域实在是太空旷了，偶尔可以看到有战舰在轰击殖民地港口，但更多的岛屿和海域都是些无人光顾的荒凉之地，没有故事也没有小插曲，这个世界虽然是开放型的，却不具有伴随剧情动态发展的功能，于是这些荒岛和死水最终令主人公的航海旅行变得越来越乏味。

这款游戏的创意不错，但落实到具体细节的步骤实在过于粗糙，从而导致游戏严重缺乏深度和内涵。海战和陆战既有操作简便的优点，也有难度太低的缺点，游戏甚至没有难度设定，没有挑战性的游戏容易让玩家昏昏欲睡。主角驾船往来于加勒比海各殖民点的航行耗时太长，任务重复性过高，空旷荒凉的世界场景把原本应该生动有趣的海盗生涯变成了一桩味同嚼蜡的苦差。



◆柯赛尔支线任务：摧毁大伯莎号

荷兰人的拉克鲁斯港有艘大伯莎号，上面装有一门超级大炮，它发射的炮弹能把最坚固的船轰出一个大洞，所以必须将它摧毁。

来到拉克鲁斯港，乔丽发现大伯莎号正在大修，于是登陆到海岸，一行人渡过几道浅溪朝造船厂行进。路上有零星的几个士兵，冲过两座炮楼进入城镇，沿街道往东南行进，冲过炮楼的轰击，砸开造船厂的大门，进去清理敌兵，最后将庭院中央的巨炮摧毁。



摧毁大伯莎号的超级大炮

◆柯赛尔支线任务：抓住乌木女巫

乌木女巫号往奈菲女王的夏日皇宫护送宝物，传说中的那些美丽堂皇的宝石珠玉让萨拉丁垂涎三尺，乔丽准备将这艘船劫下来。成功的话，大家就都能成为有钱人了。

找到乌木女巫号，它的附近还有很多护卫舰，先往女巫号上发射减速鱼叉，然后分出精力解决掉附近的护卫舰，等威胁和阻碍减少，再追上女巫号发射人肉大炮，三次左右就能将它俘获，这时空中传来奈菲女王的声音：劫宝人得小心这船的诅咒，任何盯上这笔财宝的人都会被其贪婪弄瞎双眼。

回到柯赛尔港，萨拉丁闻听乔丽说起奈菲女王的诅咒，连珠宝也不敢看了，更不敢碰它们，让贾法尔过去处理。

找出巨型幽灵船的秘密

通过对大白鲸赠送的远古之书的研究，萨拉丁说它与柯赛尔的一个恐怖传说有关。传说有艘幽灵船在禁闭的海域里面失事损毁了，如果找到那艘船的话，说不定会得到沉沦岛的消息。

乔丽驾船驶近鬼岛，击沉几艘黑湾海盗的船舰后登陆到岸边，这里荒芜萧瑟，幽冷阴暗，弥漫着恐怖的气息。前行几步遇到幽灵，沿着山路小心清除。行至一座小村前遇到亡灵船长，杀掉它进入幽灵船，来到船长室看到破败的景象，至少几个世纪都没人来过这里了。这里是当年法兰西海盗首领阿拉丁喝下最后一杯格罗格酒的地方，在椅子背后的墙壁是悬挂着一幅地图，一把弯刀戳在一个地方，那里就是沉沦岛所在的位置。

找到了通往沉沦岛的门径，乔丽确定那个地方就是黑湾，黑湾海盗就盘踞在那里。萨拉丁喜不自禁，要求加入队伍，一起寻找传说中神庙中的宝藏。

击败黑湾海盗

现在乔丽将派拉特、布坎尼和柯赛尔三个派系的海盗集结在了一起，成为加勒比海盗的魁首。杰克船长、大肖特上校和黑旗萨拉丁向乔丽宣誓，一起驱逐黑湾海盗，找到沉沦岛隐藏的秘密。从黑湾海盗手里夺得最后的远古海贼之证后，乔丽将管理沉沦岛，并成为传说中的海贼王！

这是最后的一次出航，建议在船坞中将船舰升级到最佳，提升航速、防御、射程和填弹速度等，将收集到的蓝图和所赚的钱都花费在改造上面，然后带满工具箱和格罗格酒扬帆起航。



寻到宝藏的海盗们通宵达旦地狂欢

来到地图东北角找到沉沦岛港口，看到这里集结着大量船只，这时居然看到快枪上校在对方的船上挥舞起黑湾海盗的旗帜，原来他是黑湾海盗的人。开始与前面黑湾海盗船队交火，战斗时注意分清敌我船队，保证己方的船只在射程之外再攻击。清掉前面的敌舰，敌人还会增援过来五艘快船，再将它们击沉，这样才能够登陆到岛屿上。

岛上光线幽暗，阴森诡秘。在山坡上星罗棋布地分布着一些海盗居住的木屋。沿着小路清除零散的海盗，不久遇到率领敌人出现的快枪上校，解决这名内奸，往前进入黑湾矿山。山洞里烟雾弥漫，到处是矿车和交错的轨道，过两道木桥沿着起伏蜿蜒的山路行走，不久来到一座城寨前。

穿过城寨解决掉一批敌人，前面是一座盛产黄金的矿洞，里面满是耀眼的黄金，怪不得黑湾海盗一直盘踞在这里，它简直就是海盗的天堂。那个关于阿拉丁被诅咒而死的传说，一定是黑湾海盗故意散布的，好让人们对这里望而却步。

众首领决定修建一座豪华的府邸——为将所有海盗派系团结在一起的勇士，为驱逐黑湾海盗的英雄，为率领大家取得宝藏的海贼王！

格罗格酒自由地流淌，聚会的音响在整座岛上回荡，绿毛鹦鹉将脑袋藏在了翅膀下面，萤火虫围绕着篝火起舞盘旋。火焰上的烤猪劈啪作响，滴落油脂，人们安心享受这海盗的狂欢，浓浓的情谊传递在杯盏之间。狂欢通宵达旦，直到第一缕晨光划破遥远的天际，直到最后一滴格罗格酒落进了快乐的肚肠…… P

bluesky: 曾经面对梦境中无法解释却似曾相识但又非常陌生一切而不知所措，就好像下面文中的主角那样。莫非这是我“前世”的记忆在梦境中重现？或许，生命就是不断地轮回。



克林克兹的轮回

■辽宁 表面是好人

使命

扒开冰冷的泥土，一副骷髅的上半身从地里探了出来，它晃了晃僵硬的脖子，发出咔哒咔哒的脆响，惊动了枯树上的乌鸦。那只可怜的鸟张开翅膀正要飞走，这位刚刚苏醒的亡灵便坐在原地以闪电般的速度开弓放箭，瞬间，天空中只留下几片散落的羽毛。克林克兹这才晃晃悠悠地站了起来，它想不起过去的任何东西，甚至自己生前的种族、阵营、经历都被忘得一干二净，就连性别，它也没有丝毫印象了。唯一存留的，只有近乎于本能的精妙箭术，和对风元素的驾驭能力。

“喂，贱骨头，你从哪里来？”背后突然响起的声音吓了克林克兹一跳，它转过白骨森森的头颅，只看到一片模糊的阴影，黑气萦绕的硕大身躯上粘连着无数怨灵，再加上来自地狱的声音，魔门奈尔让无数接近他的生灵都不寒而栗。

“不知道，不过，我的名字是‘克林克兹’。”同克林克兹的回答一样，那支刺中魔门奈尔左臂的普通弓箭，让这位在天灾军团名噪一时的魔王大为震怒，正当他挥舞双手，要将这只不知死活的臭虫碾死时，克林克兹却早已不见了踪影。

“真是没用的东西！”在透明状态下和魔门奈尔擦身而过的克林克兹还不忘讥讽这位恼羞成怒的大魔王一句，它现在不想在这种事上浪费时间，从苏醒的那一刻起，巫妖王的低语不断响彻在克林克兹的耳边：“克林克兹，来我这里，领



受你的使命吧！”它急着赶往寒冰皇冠，主人下达的命令对于一个毫无自主人格的亡灵来说，就是它存在的意义。

赶往北极大陆的漫长旅途在风元素的加速效果下显得异常轻松，一路上，克林克兹瞪着他火焰熊熊的眼睛观察着这片完全陌生的大陆。连绵不绝的银白色冰川，在冰块中艰难流淌的河流，发疯变异的原住生物，还有被成群结队亡灵屠杀的反抗者。一切都是那么的新鲜，一切都是那么的冰冷，咆哮的风扑面而来，吹得这副骨架子吱吱作响，克林克兹突然喜欢上了这种感觉，这种毫无生机的寂静与杀戮。



短暂的旅途在第三天傍晚结束，克林克兹被带进了寒冰王冠的大厅，巫妖王的本部。当它站在手握魔剑，面无表情的主人面前时，这位不知恐惧为何物的骷髅射手，竟也有些忐忑不安了。它单膝跪在地上，向面前这位天灾领袖虔诚地问道："我的主人，请问您有何吩咐？”巫妖王举起那把噬魂无数的霜之哀伤，轻轻搭在克林克兹的右肩上，剑身上的符文散发着幽怨的蓝光，死亡的气息从中喷薄而出。“克林克兹，我忠诚的仆人，你就是我的尖刀！现在我要你插入近卫军团的心脏，把死亡与恐慌散布到世界之树的每一寸枝丫，去吧，释放我授予你的力量，为过去的自己报仇雪恨！”话音刚落，克林克兹突然感到一阵眩晕，大股的能量从霜之哀伤中注入到它的体内，眼中熊熊燃烧的烈焰更加旺盛，通体的白骨泛起了金属般的光泽，背后那把普通的弓也印上了恶魔的标志。

噩梦

将风元素运用到炉火纯青地步的亡灵，无论在近卫还是天灾，克林克兹都是独一无二的。即便是被巫妖王转化为亡灵的精灵族女王希尔瓦娜斯，也未能将生前对元素的完美操控力保留下来，亡灵的体质不能与元素相适应是世人皆知的常识，但这一常识在克林克兹这里却被严重扭曲，而这个严重的扭曲，很快就成为了近卫军团的噩梦。

就在近卫军团的大后方，一片比瘟疫还要致命的恐慌传播开来，克林克兹的灼热之箭伴随着各级军官的尸体出现在每一个角落。在安宁祥和的丛林间，飓风德鲁伊的尸体被挂在绿油油的枝丫上；在戒备森严的战俘监狱中，典狱长双目圆睁地握着被烧出窟窿的钢盾；在精英聚集的指挥所里，高阶魔导师紧握的法杖甚至还没来得及发出一发奥术飞弹，就脱离了它主人无力的手掌。在这一刻响起的警报同时也预示着下一刻的死亡，没有人提供有关刺杀的任何信息，因为目击者从来都未留有活口，而唯一能确定的，就是本次行动是由天灾精心策划行动，目标是所有的近卫军团高层，同样也包括任何帮助近卫军团的势力。

为了阻止事态进一步恶化，近卫派遣萨特一族精通刺杀的力丸配合受雇于近卫军的赏金猎人刚铎联合调查此事，并由希尔瓦娜斯的妹妹，风行者温蕾萨担任指挥官。



克林克兹的暗杀行动还在持续，目前为止已有十几名中将级军官和大魔导级法师被轻而易举地收割，凶手从未将任何东西留在过现场，但是细心的刚铎还是从一个矮人的尸体上发现了一丝丝线索。尸体已烧得不像样子，他身披的熔岩铠甲就连龙族的火焰都无法穿透，此时却满是火焰灼烧出的窟窿。“是亡灵！能将熔岩铠甲在极短时间内融化的法术，只有来自地狱的烈焰！”刚铎用手拈了撮被烧成灰烬的铠甲，面色凝重地说道。

“但是，亡灵的气息怎么会被这么完美地隐藏？连精神感知登峰造极的德鲁伊大师和嗅觉发达的食人魔都未能感觉到丝毫，这种神出鬼没，连精神和气味世界也被完美隐藏的能力，和能够追上飓风德鲁伊的速度，怎么会出现在一个以强大破坏力闻名的亡灵身上？”力丸一口气地道出了所有疑惑，刚铎也无法理清思路，两人一同望向温蕾萨，希望听取一些意见，而这位心事重重的风行者，却把头低得更深了，她想到了一个人，但又觉得不可能。那个她曾经深爱的男爵，那个在大战中一骑当千的王室卫队长，那个为了力量不惜堕落的恶魔，在十几年前已经被处死了，唯一的遗憾是自己没能亲手了结他。

近卫对克林克兹的暗杀行动仍



旧束手无策，再坚固的堡垒和房门在灼热之箭的灼烧下都好像纸糊的一样，再灵敏的逃生者在风的极致速度面前也难逃一死。克林克兹成为了近卫军团名副其实的噩梦，仿佛眨眼间，它就会完成“来到你面前”“杀掉你”“轻松离开”的简单三部曲。在调查组成立后不久，赏金猎人刚铎也未能幸免，死在了烈焰包裹的箭下。

那是个再普通不过的清晨，青灰色的雾尚未散去，大地一片寂静，偶尔吹来的凉风把前线传来嘶吼送到了每个角落。刚铎正准备赶往总部向温蕾萨汇报他收集到的信息，是关于在刺杀中有使用高等级疾风步痕迹的报告。从刚铎的暂住地到总部要经过一个小树林，那里日夜有精灵族哨兵的守卫，而清晨正是她们的换班时间。

刚铎思忖着，匆匆的脚步更杂乱了百转千回的思路，“该死！我宁愿放弃这份赏金！”他不满地诅咒道，一股风灌进了耳朵里，“呼呼”地响着，刚铎更加烦乱了。走着走着，风越刮越大，刚铎感觉有些不对劲了，这么大的风，路旁的树叶却纹丝不动。“大多数人总是后知后觉”沙哑的声音从刚铎的颈子后面吹来，当他从背后抽出双刀的时候，克林克兹解除了疾风步状态，一串带着地狱热度的箭矢转瞬而至，宛若划过夜空的流星一般，刚铎甚至没来得及使用他的疾风步，被洞穿如筛子般的身躯就轰然倒下，一动不动了。克林克兹片刻未作停留，踩着疾风步的它让闻声而至的暗夜哨兵除了满脸的惊恐之外一无所获。

在克林克兹的计划中，本来同样身为刺客的力丸是要放到最后解决的，但是一次萨特族的军官会议给了克林克兹一次上好的机会。这天夜里，力丸参加会议以后，心思凝重地呆在会议室里久久不肯离去。他从未感到如此沮丧，刚铎之死的刺激，让他陷入了深深的迷茫之中。在刺杀与反刺杀的训练中，力丸曾与刚铎数次交手，未分胜败，两人也分别被称为近卫军团的“蛇”与“鹰”，力丸以其精妙的潜入刺杀作战而成名，刚铎则以洞察一切的反潜入能力闻名整个近卫军团。

而现如今，鹰已陨，蛇将亡。

“这刺客到底是什么来头？他对行踪和气息的隐藏居然远远高于我，可恶！不，我要杀死他！我要杀死他！这个十恶不赦的幽灵！”力丸再次点亮了会议室里的灯，坐在角落里痴痴地呓语着。

在附近游荡的克林克兹本是要刺杀萨特一族的族长，可是又碍于众多卫兵的存在，正愁没法下手，却突然见到会议室的灯亮了起来，于是它迅速地潜了进去，远远地看到力丸坐在角落里说着什么。

克林克兹本想上前听他说些什么，可没想到力丸的身影一闪，居然出现在它的身后，手起刀落，克林克兹的3根肋骨被切了下来。接下来，这位近卫军团的王牌刺客又挥散出一片诡异的烟雾，使得克林克兹难以使用任何法术，只得向会议室外缓慢退去。“想偷袭我？亡灵，这次你的如意算盘可打错了！”为了防止机密外泄，会议室的墙壁里镶嵌着让一切隐形法术失效的真视宝石，而这个障碍同这次偶然的刺杀一样，并未纳入克林克兹看上去空空如也的脑袋里。

占得先机的力丸紧追不舍并大声叫嚷，招来了无数卫兵，可似乎谁都没有注意到，一丝细微的灰尘散落在了每个人的身上。

克林克兹脱离了烟雾的范围，开启疾风步飞一般地逃走了，众人四处搜寻，力丸却独自一人隐去身形，来到了一处高地上向下观望。就在他忙着寻找那个泛着光泽的骷髅时，燃着橙黄色火焰的箭矢却从背后突然而至，感觉到脑后袭来的滚滚热浪，力丸本能地跃出很远，地上瞬间出现了几块深洞，烧焦的泥土伴随着沉重的呼吸落在了地上。

“你怎么会发现我？”

“这是你最后一个问题了，看看自己身上的粉尘。”

克林克兹简短有力的回答一如它简短有力的手段，力丸死死盯住那手，五根白色枯骨在射出箭的一刹那，就会化作一股死亡的旋风，就算是近卫军团的刺杀之王，要抓住风的动向也未免太过勉强；但克林克兹也





受了重创，被切断的肋骨无法继续支撑那脆弱的架子，它的身形变得扭曲塌陷，握着弓的手不停颤抖着。

力丸清楚地知道，在自己地盘上需要打消耗战，像克林克兹这样的伤势，很快就会无力行动了。可是，他过低的估计了巫妖王赐予克林克兹的使命和力量，五根枯骨紧压在地面上，巨大的契约符文开始显现，当符文完全被激活后，伴随着恐怖的嚎叫与克林克兹不那么美好的微笑，一只亡灵巨兽被召唤出来。那人形的生物满身是腐臭的肉质，鲜血淋漓的刀疤遍布全身，一串锈迹斑斑的钩子握在其中的两只手中，肩膀头上伸出一只的手臂上还紧握着屠刀，它挥舞着钩子和屠刀，口中含糊地吼着“肉，我要吃肉！”冲向力丸。

面对着如此庞然大物，力丸倒是无所畏惧，迟缓的攻击方式根本不能伤他分毫，那怪物从正面冲向他，力丸灵巧地向一旁跃过去，寻求将克林克兹一击毙命的机会。

可就在巨兽即将扑空的那一刻，只听“哗！”的一声，它巨大的身躯一下子没了踪影，力丸跳起的瞬间，看到了他这辈子都没见过的景象：那巨兽的血肉源源不断地被抽离身体，灌注到克林克兹损伤的部位，那断掉的肋骨重新长出，那失散的光泽又重回身上。以部下的死亡换取力量，这的确是亡灵的一贯作风。

起身落地的功夫，数道光芒倾泻而至，焦黑的皮肉和胸前的刺客勋章成了力丸的陪葬。待众人赶到现场时，只剩下哀嚎的风声和呛人的烟味儿。

前生

次日，关于克林克兹问题的处理就提升到了近卫军团最高作战部署中。精灵卫队最高指挥官泰兰德亲自带队加入到搜捕中去，可就算是她也连克林克兹的影子都没看到。整个近卫大本营内到处都安放了真视宝石，即使这样，克林克兹还是依靠速度优势潜入了温蕾萨的住所，潜入了这个让它觉得似曾相识的橡木屋子。

“终于来了？看来你真的成为了天灾，不思悔改的人啊！”



背对着克林克兹的温蕾萨突然冒出这么一段话，她的手还在整理着一个棕红色镶金边的宝箱，里满厚厚一摞的文件，华美的弓箭放在桌子的另一端，没有丝毫要动手的意思。

但克林克兹的箭不会给任何人机会，顷刻间，数支灼热之箭飞向温蕾萨，而她一转身，手中的法杖发出一道红光，直冲向克林克兹。顿时，巨大的爆炸在屋内产生，两种法术的激荡扭曲了空气，热浪汹涌地滚向四周，坚固的橡木屋子被震得粉碎，巨大的冲击波将附近的一切物体吹飞，太阳似乎也晃了三晃。温蕾萨被烧得面目全非的尸体和经强大黑魔法锻造碎落满地的骨骼惨不忍睹，精致的住所成了一片废墟。

在意识消散的最后一刻，克林克兹很高兴，阿尔萨斯交给他的任务已经接近完成；温蕾萨也很高兴，她终于能够亲手杀死她所爱的人，并且跟他死在一起。清理废墟的卫兵将散落一地的文件尽数捡起，其中有一封残缺的判决书，上面写着：

“暗夜精灵男爵、王室卫队长：阿波罗

因以残忍的方式杀死自己的部下，用他们的灵魂与恶魔订立契约，试图将暗夜魔法与黑暗魔法融合，触犯禁令，判处死刑！”

还有几篇温蕾萨的手记的残页：

“明天的长老会上，又能见到他了，真是太好了！”

“阿波罗最近怎么怪怪的？是不是……”

“怎么可能，他怎么会做出那种事，这……”

“让我来行刑吧，送他最后一程！”

这些没用的文字都被当作垃圾扔掉了，同它们一起消失的还有近卫军团的不安与恐慌。空缺的位置迎来了新的军官，大本营内的防御工事也都被翻新重建，温蕾萨、刚铎、力丸作为在对天灾作战中牺牲的英雄得到后人的瞻仰与铭记，克林克兹的碎骨也被拿去做法术研究，在终日的战斗中，人们渐渐忘却了这段恐怖的回忆。

“克林克兹，你有新的工作了！”

不知沉睡了多久，栖身在霜之哀伤中的阿波罗再一次听到了主人的呼唤。P

软盘生活——深度游戏

bluesky：10年前我在干什么？10年前我在玩什么？还有10年前那记忆中的点点滴滴。10年后的今天，“暗黑3”开始了公测，不过也开始了又一次跳票之旅。当初天真无邪的我们必须面对生活的重压。想玩，可玩什么呢？

十年了，我们还有什么可玩的？

■软粉 舞红铃

我刚开始接触游戏的时候，大约是在小学升初一的间隙。

作为一个12岁的孩子，对电脑的印象停留在DOS时代，对游戏的印象停留在街机水平。那时的我被朋友带着偷偷去了一次网吧，做了一次坏孩子，而就在当时，我见到了“CS”。

很难想像当年“CS”对我的冲击有多大，我从未见过世上还有如此有意思的东西，如此逼真的场面和打击感。于是不可自拔地，我一头栽了进去。

跑去上网是不好的事情，年幼的我没勇气让父母赞同我的这一行为，家里又绝对不会买电脑给我，于是网吧就成了我做“坏孩子”的乐园。每次快乐的一两小时时光结束之际，我都要忐忑不安地思考如何编个幌子把之间这段空白时间给弥补过去。

就这样，在一边带着深深的自责和对家人斥责的畏惧与一边不由自主地抽出所有可以利用的课余时间在网吧里晃荡中，我一路走到了初三。

初三后课业繁忙，从此游戏和网吧暂时淡出了我的视线，直到上大学以后。

从初一到初三，现在想想大概是我这20多年来过得最快乐的一段日子，虽然这期间诚惶诚恐，但那份从游戏中得到的快乐是最纯净的。

那时的电脑配置，现在已经看不到了，当时正处在CS刚开始流行正在火起来的时候，去网吧一般只有一件事，那就是加入局域网对战。

当初的小网吧，似乎没有任何一台机子能作为主机带动十几个人的对战，于是网吧老板索性开了一台单机作为服务器，随到随打，你下机别人接着你的玩，仓库仓库还是仓库，房顶后门还是管道，杀机四伏。整个网吧大呼小叫，各种队友配合各种通敌卖国，好不快活。

“CS”之后是“红警”，然后是“星际”，后来接触了“暗黑2”，更是一发不可收拾，经常在网吧自己一个人练级练得不亦乐乎。

此时“传奇”在悄然兴起，网络游戏的狂潮风雨欲来，而我还沉浸在初次接触单机游戏的兴奋感中。花了半个月零花钱扔掉一张30元点卡之后，我懵懵懂懂地觉得“传奇”不好玩，于是暂时和网络游戏说了再见，继续着每天的对战。

距离那段令人怀恋的时光紧紧两年，整个生活都在发生着变化，学习的重压让我没有太多的时间。

当年的小网吧已经随着城市建设消失了踪迹，取而代之的是集团化大网吧的出现。高中后我偶然来了兴致又去了一次网吧，却感到十分失落。当时的网吧已经和现在别无二致，环境整洁，宽敞大方，但却少了一种人情味在里面。烟雾缭绕的人群中，只有独自练级的身影，没有了叫喊，没有了笑声，只剩下一个个玩着我不熟悉的游戏的身影。

我默默地呆在电脑前发了阵呆，上面全是我不熟悉的游戏，即使点开了CS，却也没人再一起对战了。

我才知道，那段日子真的可以结束了。

不过即便如此，高中时代我还是玩了几部好游戏的。

“魔兽争霸”是我和班中同学的共同语言，“仙剑一”与“仙剑三”让我一头撞进了国产单机的幻境中。

高考后，上大学，大学后，找工作。

看起来挺长的一段时间，但其实两句话就可以说完。

高考后悲伤过度的我彻底入宅逃避现实，上大学开始和同学一起沉迷网络游戏玩了4年，先是完美世界，再是天下贰，最后是魔兽世界。

而完美世界作为我和网络游戏的初恋，至今依然让我念念不已。

如此而已。

现在的我，正准备下午4点上中班。大学毕业后顺理成章地进入一家国企工作并从此开始无限倒班的生活。

寂寞了就去聊天，无聊了就去游戏里打怪，累了就点开bilibili看动画，宅久了就拉着妹子去逛大街。

在未来的几年里，还有结婚生子的大事在等着我。

总感觉，离游戏越来越远了。

现在已经很难静下心来玩一款单机游戏，也很难像以前那样对着单机剧情独自一人感动不已。

网络游戏就好比聊QQ发短信一样，只是一种消遣的手段。

单机游戏就好比一位远方的姑娘，那是一场久远的恋爱。

我不知道这场恋爱结束于何时，但我总能回忆起那份初恋时的感动与温暖。

十年了，我们还有什么可玩的？

或许，我该再去找寻一下初恋…… P



编辑部的故事

煮酒论三国

■本刊非八卦记者 8神经

《三国志12》已在开发中的消息一传出，编辑部里的热血开始流动起来了，最近总是显得神情恹恹的编辑们，突然间像是久旱逢甘霖一般，不管是不是喜欢玩这个系列的编辑，都难免在群里讨论几句《三国志12》的话题。这一天，趁着编辑部里持有“三国志”与“信长野望”两项S级专精技能的蓝星老爷外出办公，山中无老虎猴子称大王，一帮人又在群里说起了《三国志12》……

最近产生了“单机游戏将开始复苏”的虚幻执念的8神经挑起话头。

8神经：“吾曾听言，有多家游戏公司欲在国内代理正版《三国志12》，诸君看来，此可谓形势大好乎？”

bluesky（喃喃自语地答非所问）：“惜乎我国之历史文化精华，今日却由他人发扬光大！如今期待者既众，吾且冷眼观之！”

8神经：“光荣之产品线，甚肥！甚肥！我朝若能助其50万正版销量，吾敢断言，光荣定可重开单机‘大航海’‘英杰传’系列也！”

键盘：“50万岂非做梦？在下不信。”

8神经：“‘仙剑5’尚可百万销量，难道《三国志12》不得图其半数？我朝‘三国’老玩家，当有数百万之众……”

Oracle：“老玩家者，整日研究如何打‘完美破解补丁’者也，若论其‘爱’，恐不及腐女多矣！”

bluesky：“无‘国产’光环护身，恐不好伺候之！”

8神经（叹气）：“诸君之言，皆有道理。虽如此，《三国志12》若出，吾等当大力报之！相当大力！”

Cross：“若说报道《三国志12》，蓝星老爷与赤军老爷，若周之吕望、汉之张良，得一可安天下。蓝星老爷乃我社股肱之臣，生铁等人又与赤军老爷交厚，二者兼得，霸业可成也。”

（久未露面的生铁终于按捺不住钻出来大喝一声）

生铁：“赤军老矣，尚能饭否！”

8神经（谄媚地）：“生铁老爷安好！吾以为，生铁老爷可比贾诩贾文和！”

生铁（冷哼道）：“赤军虽满腹经纶，惜乎不善变通。彼之风格，恐不得‘九零后’之心。”

大漠小虾：“公之风格又若何？”

生铁：“某之风格是——‘我想写12，又脑子不好，不善于归纳，只好打算回去把1～11都玩了，玩到2就自爆了，死了。’”

8神经：“先生高明！吾来附之。吾之风格是——‘我也想写12，但怕上手太难，决定先打无双来培养三国感情，然后再迅速切入12。结果一打就打了1个月的无双，最后好不容易进入12的菜单，我也自爆了，死了。”

大漠小虾：“有趣有趣，吾亦和之。吾之风格是——‘我不想写12，但蓝星老爷会叫我到他屏幕前去观摩，看来看去我想溜，蓝星老爷不许，一生气就爆了我，我死了。’”

8神经：“此言差矣！蓝星老爷乃善人也，如何会爆你？其当很有耐心地滔滔不绝地讲与汝听，无论汝百爪挠心站立难安与否，然后汝看着屏幕呆立了半小时后突然一下自爆了，死了。”

生铁：“哼，不与汝等扯淡，某去接儿子了。”

……

半小时后，蓝星回到了编辑部，打开QQ群组的聊天记录一看，嘴里冷哼一声，悠然地靠上椅背，冷笑道：“汝等皆是弱鸡，弱爆了也……”

快评

“搜索”引擎的好坏在某些程度上是由其所属公司的行为来决定的。本期专栏评述里百度被央视狠批的那篇文章，就说明了这一点。百度作为国内事实上的垄断地位的企业，其行为会对普通用户还有消费者造成很大影响。该批就得批，该赞也得赞。（网友 乌托邦）



bluesky：常用网站我都能记住域名的哦。除非必要，我是不会去轻易搜索涉及到个人切身利益的问题。因为大多数搜索引擎，用户都逃不了被恶意利用，有时真的只能凭经验甚至是凭感觉去点击。说到网站域名，咱们的主页是：http://www.popsoft.com.cn，对手中这一期杂志你有什么看法、建议，请到我们的主页中的“大众评刊”及“TOPTEN”中投票留言，别忘了留下个人信息哦，没准你的名字就能出现在哪一期的获奖读者名单里。你也可以发送邮件到：bluesky@popsoft.com.cn，或者到我们的主页：http://www.popsoft.com.cn上留言及投票，还可以来信告诉我：北京市100143信箱103分箱读编往来栏目 邮编：100143。登上杂志的快评会得到我们的一点小礼物。

林晓在线

林晓： 每年到了这个时候，就该做新年计划了。看看去年做的今年计划，有多少没能实现——计划总是跟不上变化，而能排除万难坚持最初梦想的人，又有几个？往往懈怠了时光，一回首已泯然众人，曾经的朝气灵气才气都化作浮云，再也寻不回来。我今年的计划泡汤了不少，也许剩下的两个月能弥补些。明年，计划要切合实际，不做大做空，踏踏实实完成，一年1部书3个短篇——作为半职业作家，不交作品，后果会很严重的——会被读者抛弃的……哦，你要问我这个作家写过什么作品，以前的就不说了，你等着读我的新作就好，我一定不会让你等太久……

《宅十三》怎么搜不到……求书的各种购买途径。**（网友 另一个星空）**

WoW可是我的最爱，虽然不玩很久了。大软的“山口山”是什么样子？想知道啊想知道，钱不贵的话就顺一本回家。**（网友 水寒）**



林晓： 两位网友，当你们拿到本期杂志的时候，游戏剧场制作的“山口山”系列第一辑图书已经出版了。这3本图书不但内容精彩，而且还有价值不菲的赠品，我自己觉得挺物有所值的。哈，这是老王卖瓜自卖自夸。不过，“山口山”系列就像游戏剧场的孩子，我当然要吆喝起来让大家都看到它了——各大门户网店都可以买到，当当、卓越、京东都有，各地书店也有出售，大软的淘宝店里也有。要买这套书，很容易。



对了，部分图书作者的Blog地址如下，大家可以和他们交流，将你们的阅读体会发给他们。

有时右逝 http://blog.sina.com.cn/uuishere

阿飞 http://blog.sina.com.cn/afei50

张克伟 http://blog.sina.com.cn/1985forever

迟卉 http://t.sina.com.cn/chihui，http://www.douban.com/people/AxiaSnow/

一夕之君 http://yixizhijun.wownei.com

X-TIE http://blog.sina.com.cn/blacksmith0302，http://weibo.com/1569590271， http://t.qq.com/LLAILIU

白色毛绒裙

■江苏 吴小双

每年春暖花开的第一个周日，奎尔丹拉斯最能歌唱的人儿都会来到城内广场，歌唱我们伟大的荣光。

我也在人群之中，歌颂着微风和月光，仿佛我们曾经的先祖一样。再傲慢的男孩，也会驻足欣赏。

我歌唱大地，他用天空来回响。我赞颂海洋，他用胸怀来激荡。

我们从黎明唱到夕阳，从晚风唱到月光。

爱情就在那一刻绽放。

美好的日子终归不会长。

他是歌手，他是诗人，但他更是血骑士中的一员，肩负着不可推卸的责任。

当战马的嘶鸣让我在昏沉的思念中清醒时，我发现他早在门前等待与我告别。

我什么都没有问他，他也是一言不发。

只有鲜活，跳动的月亮，陪伴我们相依相偎最后的时光。

“我有件礼物要送给你。”他从行囊里取出一套衣服。

这是一件并不特别的白色毛绒裙，简单的式样让穿惯了华丽衣服的血精灵姑娘们，很少有人穿它。

“这是我跟一个老裁缝学了好长时间才学会的。本想送你更好更美的衣服，但你从来都不缺少那些奢华的式样。”他像在跟我说话，又像自言自语。

多么柔软啊。在月光的照耀下，这条裙子就像积雪一样，但是比雪温暖许多。上面还有一个小小的标签，他的名字铭刻其上。

我抚摸着这件衣服，害怕流泪，让这美好的时光变得悲伤。

以后的日子，我的房间里都挂着一件手工有些粗糙，质料也很平常的白色毛绒裙。

朋友见到，都会问我，怎么会有如此糟糕的衣裳。

这是一个小秘密，我永远不会回答。

每一个聪明的人，都不会试图问起我们的生命与爱情将去向何方。

林晓： 简单的场景，优美的语言，有时我们的叙述，不需要多么复杂，只需要浓郁的感情，敲打读者的心。

热门游戏排行榜

截止日期 2011年10月15日

单机榜












排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
1	魔兽争霸Ⅲ 冰封王座	BLIZZARD	2003	2669
2	仙剑奇侠传四	上海软星	2007	2578
3	愤怒的小鸟	Rovio	2011	2493
4	仙剑奇侠传	大宇	1995	2475
5	极品飞车14：热力追踪	Criterion Games	2010	2312
6	刺客信条	Ubisoft Montreal	2008	2294
7	仙剑奇侠传五	北京软星	2011	2145
8	孤岛危机2	Crytek Studios	2010	2076
9	植物大战僵尸	PopCap Games	2009	1894
10	古剑奇谭	上海烛龙	2010	1821

网游榜













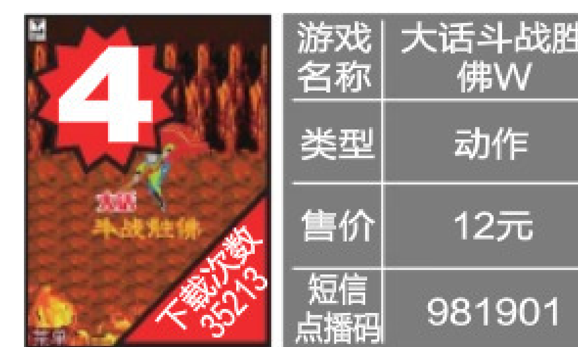
排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上线日期	票数
1	魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005	2597
2	剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009	2531
3	穿越火线	Smile Gate	腾讯	2008	2466
4	龙之谷	Eyedentity Games	盛大	2010	2378
5	永恒之塔	NCsoft	盛大	2009	2245
6	梦幻西游	网易	网易	2003	2164
7	地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008	2012
8	天龙八部2	搜狐畅游	搜狐畅游	2010	1978
9	QQ炫舞	北京永航科技	腾讯	2008	1856
10	奇迹世界	WEBZEN	第九城市	2009	1766

手机游戏排行榜

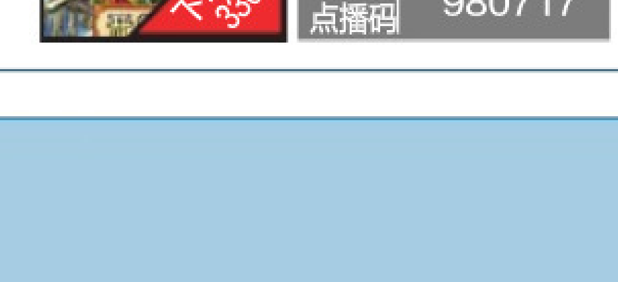
中国移动手机游戏 China Mobile Games

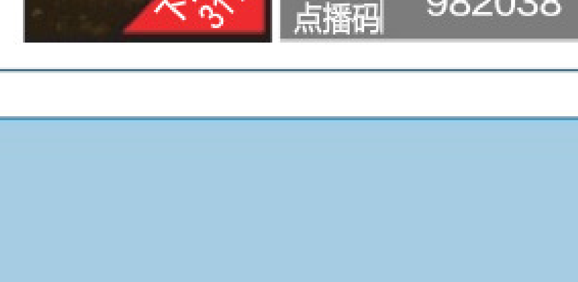
短信发送至10658899即可下载











排名	游戏名称	类型	售价	短信点播码	下载次数
1	红缨太子传W	冒险	8元	982337	37214
2	快乐找茬（限时版）W	益智	8元	981930	36656
3	疯狂管道工之头脑风暴W	益智	10元	982079	35978
4	大话斗战胜佛W	动作	12元	981901	35213
5	斯派罗传奇（暴雪正版）W	动作	10元	980057	34435
6	三国麻将群英会W	棋牌	12元	982119	33914
7	疯狂斗地主之终极版W	棋牌	10元	980717	33012
8	妖狐魅情外传W	角色	8元	981809	32078
9	魂_韩版传奇_玉品W	角色	8元	980278	31297
10	二战风云–空中警戒W	射击	10元	982038	31154

一场交织着**琴与剑、爱与恨、誓言与梦想**的涅槃不灭之旅

国产单机RPG巨作《古剑奇谭》

请君暂放天下事，琴剑潇洒走天涯



邮发代号：82-726

本期特惠价：￥7.00元

~~定价：￥10.00元~~

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN